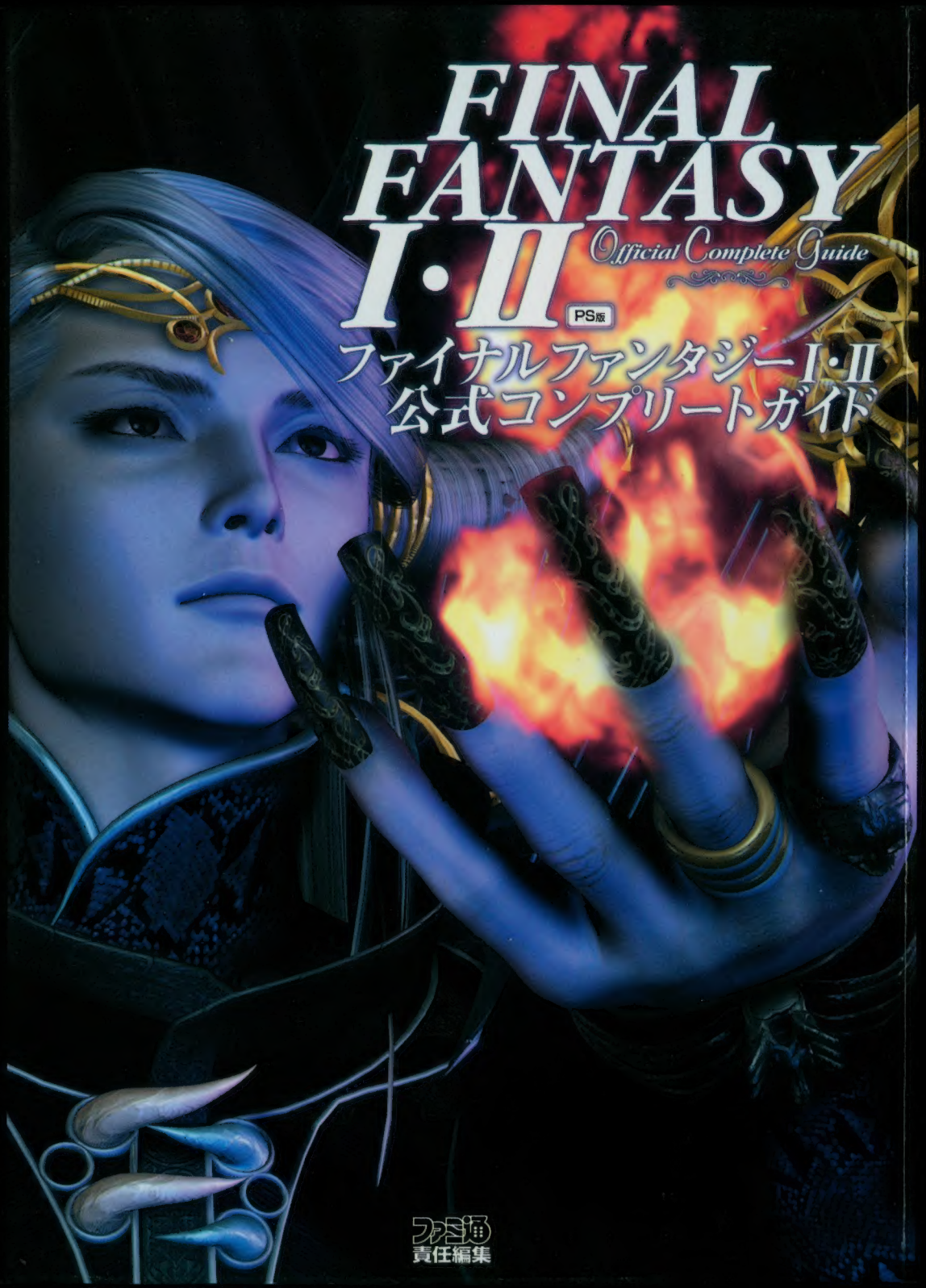
7712133
6012006

ファミ通 PS版 ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ 公式コンプリートガイド



FINAL FANTASY I・II

Official Complete Guide

PS版

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

ファミ通 責任編集

enterbrain

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

.hack//感染拡大 Vol.1 コンプリートガイド ……1200円
.hack//悪性変異 Vol.2 コンプリートガイド ……1200円
F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE 超速パイロットマニュアル ……1000円
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス パーフェクトガイド ……1600円
Piaキャロットへようこそ!! 2.5 公式ガイドブック ……1200円
エバーブルー2 公式ガイドブック ……1200円
黄金の太陽 ～失われし時代～ コンプリートガイド ……1200円
鬼武者2 解体真書 ……1300円
カスタムロボGX カスタマイズマスターガイド ……1000円
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメントオフィシャルガイドブック ……1200円
かまいたちの夜2 監獄島のわらべ唄 公式ガイドブック ……1000円
カルドセプト セカンド エキスパンション 公式完全ガイド ……1600円
機動戦士ガンダム戦記 コンプリートガイド ……1200円
巨人のドシン 100の疑問に答える本 ……1200円
ゲームキューブ版 バイオハザード 解体真書 ……1400円
サカつく2002 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド ……1500円
サクラ大戦4～恋せよ乙女～ ドラマチックナビ ……1300円
サルゲッチュ2 公式ガイド 発見! サルサル大辞典 ……1200円
真・女神転生Ⅱ 公式パーフェクトガイド ……1800円
スーパーロボット大戦IMPACT パーフェクトバイブル ……1600円
スーパーロボット大戦R パーフェクトバイブル ……1200円
スーパーマリオサンシャイン 完全攻略ガイド ……1200円
スターフォックスアドベンチャー パーフェクトミッションガイド ……1200円
絶対絶命都市 公式ガイドブック ……1100円
ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志 オフィシャルコンプリートガイド ……1300円
ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志 オフィシャル設定資料集 ……2700円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実[～時空の章～]パーフェクトガイド ……950円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実[～大地の章～]パーフェクトガイド ……950円
ソニックアドベンチャー2バトル パーフェクトガイド ……1600円
大乱闘スマッシュブラザーズDX ファイティングマスターズガイド ……1300円
ダビつく ダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック ……1400円
チュウリップ 公式ガイドブック ……1200円
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 オフィシャルコンプリートガイド ……1300円
テイルズ オブ エターニア オフィシャルガイドブック ……1400円
デビル メイ クライ 解体真書 ……1300円
どうぶつの森＋ かんぺきガイドブック ……1000円
動物番長 ヘンタイマニュアル ……1200円
バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 解体真書 ……1300円
バトルネットワーク ロックマンエグゼ2 公式ガイドブック ……1200円
ピクミン完全攻略ガイド オリマーの惑星観察記 ……1100円
ファイナルファンタジーⅡ 公式コンプリートガイド ……1000円
不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城 公式パーフェクトガイド ……1200円
ブレスオブファイアⅡ ー使命の子ー 公式ガイドブック ……1300円
プロジェクトFIFAワールドカップTMそれなら君が代表監督 コンプリートガイド ……1300円
ペルソナ2罰 公式ガイドブック 完全版 ……1300円
ぼくのなつやすみ 公式ガイドブック ～空が高かったあの頃～ ……950円
ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇 夏・バッチリ攻略本 ……1100円
ポポロクロイス～はじまりの冒険～公式ガイドブック ……1200円
メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ コンプリートガイド ……1500円
ミスタードリラーエース ふしぎなバクテリア オフィシャルガイドブック ……1200円
ユーディーのアトリエ～グラムナートの錬金術士～ 公式パーフェクトガイド ……1400円
ルーン 公式パーフェクトガイド ……1200円
レガイア デュエルサーガ コンプリートガイド ……1400円
ロックマン ゼロ 公式ガイドブック ……1000円
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード コンプリートガイド ……1500円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

©1987,1988,2000,2001,2002 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.
ILLUSTRATION ©1987,1988 YOSHITAKA AMANO

ISBN4-7577-1213-8
C0076 ¥1200E
9784757712133
1920076012006
エンターブレイン
定価 本体1200円+税

ファミ通 PS版

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

enterbrain

を綿密解析。

を徹底攻略。

ータを完全網羅。

極の書。

らんことを。

eb!
enter
brain

この一冊で
『ファイナルファンタジー』『ファイナルファンタジーⅡ』
ふたつの完全攻略を約束!!

PS版 FINAL FANTASY Ⅰ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

大丈夫。
ファミ通の攻略本だよ。

PS版 FINAL FANTASY Ⅰ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

システム解説 System

職業選択（Ⅰ）、熟練度（Ⅱ）、成長システム（Ⅱ）など、冒険に欠かせない知識を**綿密解析**。

シナリオ攻略 Scenario

旅立ちから**最終決戦**まで、シナリオに沿った詳細な解説とともに、全マップを**徹底攻略**。

データ・資料 Data

魔法、**武器**、**防具**、**アイテム**、**モンスター**など、両作品で**総数800**を超えるデータを**完全網羅**。

『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ』のすべてをフォローした、
「光の戦士」と「反乱軍の勇士」に捧げる究極の書。

――― 果てしなき戦いの道程に、一筋の光とならんことを。

enter brain

©2002 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

この一
『ファイ

I

FINAL FANTASY

PS版

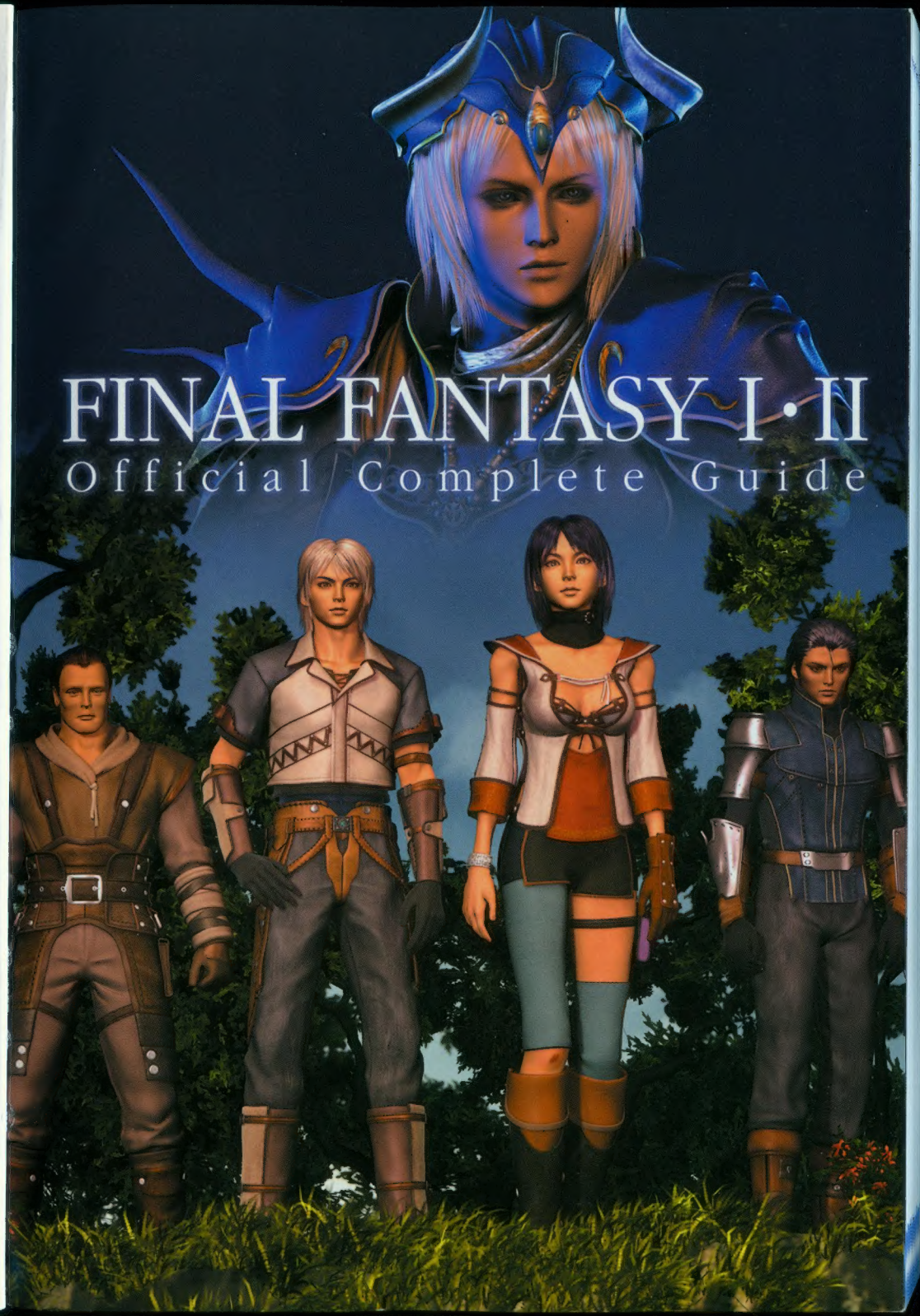
ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ 公式コンプリートガイド

enter brain

FINAL FANTASY

II

©1987,1988,2000,2001,2002 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.
!LLUSTRATION/©1987,1988 YOSHITAKA AMANO


FINAL FANTASY I·II
Official Complete Guide

CONTENTS

FINAL FANTASY I・II

PS版 ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ
公式コンプリートガイド

◆ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY

- プロローグ ・・・・・・・・・・・4
- システム解説 ・・・・・・・・・・7
- シナリオ攻略・・・・・・・・・・21
- エピローグ ・・・・・・・・・・128
- データ ・・・・・・・・・・・・129

◆ファイナルファンタジーII
FINAL FANTASY II

- プロローグ ・・・・・・・・・・160
- 登場人物紹介 ・・・・・・・・・163
- システム解説 ・・・・・・・・・169
- シナリオ攻略 ・・・・・・・・・181
- エピローグ ・・・・・・・・・・292
- データ ・・・・・・・・・・・・293

索引・・・・・・・・・・・・・・・・332

Prologue

©1987 YOSHITAKA AMANO

プロローグ

この世界は　暗黒につつまれている

風はやみ　海は荒れ　大地は腐っていく
しかし　人々はひとつの予言を信じ　それを待っていた
この世　暗黒に染まりしとき　4人の光の戦士　現れん
長い冒険の末　4人の若者がこの地にたどり着いた

そして　その手には　それぞれクリスタルが握られていた

ファイナルファンタジー FINAL FANTASY
CONTENTS

システム解説 SYSTEM 7

キャラクターメイキング 8
パーティー編成 9
戦士／ナイト 10
シーフ／忍者 11
モンク／スーパーモンク 12
赤魔術士／赤魔道士 13
白魔術士／白魔道士 14
黒魔術士／黒魔道士 15
冒険の基礎知識 16
バトルコマンドについて 16
属性と相性 17
固定モンスターとレアモンスター 17
ステータス異常 18
町の施設 19
セーブ 20

シナリオ攻略 SCENARIO 21

ワールドマップ 22
シナリオ攻略ページの見方 24
イージーモードとノーマルモード 26
攻略チャート 27
コーネリア城 28
コーネリアの町 30
カオス神殿 33
マトーヤの洞窟 36
港町プラボカ 37
エルフの町 40
エルフの城 42
ドワーフの洞窟 44
西の城 47
沼の洞窟 48
メルモンドの町 54
巨人の洞窟 57
アースの洞窟 58
賢者の洞窟 62
アースの洞窟（2回目） 63
クレセントレイクの町 67
グルグ火山 70
氷の洞窟 76
リュカーン砂漠 80
オンラクの町 82
キャラバン 84
ガイアの町 86
ドラゴンの洞窟 90
試練の城 92
海底神殿 95
ルフェイン人の町 101
ミラージュの塔 106
滝の裏の洞窟 110
浮遊城 112
過去のカオス神殿 118

データ DATA 121

白魔法 130
黒魔法 132
武器 134
防具 137
回復アイテム・イベントアイテム 140
モンスター 141
モンスター特殊攻撃 158

SYSTEM
システム解説

System ✦ システム

キャラクターメイキング

光の戦士として選ばれし4人の若者に職業を与え、その道のスペシャリストとして育て上げよう。

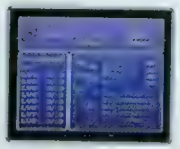
職業選択

プレイヤーはゲーム開始時に、分身となる4人の光の戦士の職業を選択することになる。最初に選べる職業は6種類用意されており、職業ごとに能力に違いがあるので、9ページ以降を参考にして選択しよう。なおゲーム中である条件を満たすと、各職業ごとに設定された上級職にクラスチェンジすることが可能となる。

職業選択ではパーティー4人のバランスを考えることがもっとも重要となる。

基本ステータスとその影響

キャラクターの能力値を示したステータスは下の11種類。このうち基本となるのは「HP」「MP」「力」「素早さ」「知性」「体力」「幸運」の7種類で、職業ごとに数値やその増加の仕方が異なる点に注意したい。また、装備品によって基本ステータスが補正されたものが「攻撃力」「命中率」「防御力」「回避率」として表示される。



キャラクターの状態は常に把握したい。こまめに確認するクセをつけよう。

HP	ヒットポイント。この数値が0になるとキャラクターは戦闘不能に陥る。	MP	マジックポイント。魔法のレベルごとに使用回数が設定されている。
力	武器や素手などで、敵に与えることができる物理攻撃のダメージ量に影響する。	素早さ	戦闘中に行動を起こす順番と、敵からの攻撃を回避する確率に影響する。
知性	使用する魔法が成功する確率と、敵から受ける魔法のダメージの抵抗力に影響する。	体力	HPの上昇率に影響する。なお、HPの上昇率は職業によっても大きく異なる。
幸運	戦闘中に「逃げる」コマンドを使い、その戦闘から逃走できる確率に影響する。		
攻撃力	武器も含めた、総合的な攻撃力。モンク系はレベルに伴って上昇する。	命中率	武器も含めた、総合的な攻撃の命中率。攻撃回数に影響し、重い装備だと下がる。
防御力	防具の防御力。防具を外すとこの数値は0になる。モンク系はレベルに伴って上昇する。	回避率	魔法も含めたモンスターの攻撃を回避する確率。重いものを装備すると下がる。

「ノーマルモード」と「イージーモード」

ゲーム開始時には「ノーマルモード」と「イージーモード」の選択ができる。「イージーモード」は難易度が低く設定されているので、好みのモードを選択しよう。なお各モードの特徴については、26ページで詳しく解説している。

ゲーム開始時にモードを選択すると、途中で変更することはできない。

パーティー編成

冒険はパーティー編成によって大きく変わる。各職業の能力を把握してベストパーティーを組もう。

バランスの取れたパーティーを組もう

冒険の当初から選べる6つの基本職と、クラスチェンジ後の上級職、あわせて12種類の職業は、その役割によって大きく3系統に分けられる。前線で仲間の盾となり、肉弾戦で戦いに挑む"戦闘系"、攻撃魔法でモンスターを翻弄する"黒魔法系"、傷ついた仲間を治療しパーティーの命綱となる"白魔法系"だ。パーティーメンバーを選ぶ際は、まず戦闘系のメンバーがふたりは欲しい。大抵のモンスターならこのふたりの活躍で対処できる。そして物理攻撃に強い敵に対抗するために、黒魔法を使えるメンバーがひとり、体力の消耗という不可避の状況に、白魔法を使えるメンバーがひとり。これらがもっともオーソドックスで、バランスの取れたパーティー編成と言える。また、戦士やシーフのように、基本職のうちは魔法の資質をまったく持たなくても、クラスチェンジによって魔法を習得することが可能となる職業もある。冒険の中盤以降に可能となるクラスチェンジも考慮に入れて、パーティーメンバーを編成しよう。

なお一度決めた職業は、上級職へのクラスチェンジ以外に変更することは一切できない。ゲーム開始時の職業選択は、長い旅に耐えうるだけのメンバーを、慎重に選びたいものだ。

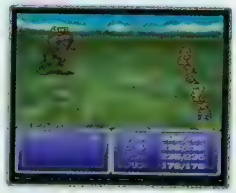
◆プレイスタイル別パーティー編成

戦士

重装備でモンスターに立ち向かう
武器を使った肉弾戦のエキスパート

長所 *good point*

力が強く、武器を使った肉弾戦では他の追随を許さない。切れ味鋭い剣で幾多もの敵を闇に葬り去る。HPは全職業中もっとも高く、防御力の高い防具も装備できるので、とにかくタフ。安心してパーティーの最前線を任せられる。



圧倒的な攻撃力のほか、物理攻撃に対する打たれ強さも特筆すべき点である。

短所 *weak point*

知性が低く、魔法はまったく使うことができない。戦士専用の重装備は、購入しようとするとお金がかかってしまうのも痛いところ。戦士をパーティーにふたり以上入れるときは、相当の散財を覚悟しておかなければならないだろう。

おすすめ装備

- ぶき — サンブレード
- たて — ほのおのたて
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

※「マクムネ」は除く（127ページ参照）

クラスチェンジ

ナイト

白魔法も使いこなす聖騎士
最強の装備を身にまとい立ち向かう

長所 *good point*

装備できる武器や防具が増え、戦闘能力はよりパワーアップする。さらにレベル3までのほとんどの白魔法が使えるようになるのも、いざというときに非常に頼りになる。パーティー内に回復魔法の使い手が増えるのは戦力的に大きい。

装備できる武器が増えたことにより、攻撃力はパワーアップ。頼りになる存在だ。

短所 *weak point*

戦士同様、装備への投資がかさむ点がネック。また知性の低さも戦士ゆずりなので、魔法の回避率はほかの職業に比べるとやや低めだ。敵の特殊攻撃に対する脆さは、高いHPと防御力を活かして受け止めるものと割り切るべきである。

おすすめ装備

- ぶき — エクスカリバー
- たて — イージスのたて
- あたま — リボン
- からだ — ドラゴンメイル
- うで — まもりのゆびわ

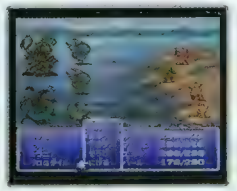
※「マクムネ」は除く（127ページ参照）

シーフ

素早い動きと持ち前の運の良さが自慢
逃げ足は天下一品

長所 *good point*

素早さと運の良さが最大の特徴で、敵から逃げることにかけては全職業中ナンバーワン。凶悪な敵がひしめくこの世界で、いざというときの戦闘回避能力は、パーティーの危機を何度となく救うだろう。物理攻撃の回避率も高い。



太刀打ちできない！そんなときには逃げるのも作戦。逃走のプロ、シーフの出番だ。

短所 *weak point*

物理攻撃をアテにするには非力すぎるし、装備できるものも限られている。かと言って魔法が使えるわけでもない。上級職である忍者への布石と割り切り、当面はいざというときの戦闘回避の要員として、あせらず地道に育てたい。

おすすめ装備

- ぶき — ウィルムキラー
- たて — まもりのマント
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

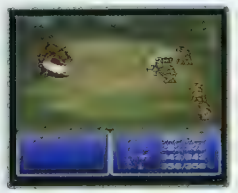
クラスチェンジ

忍者

黒魔法を体得した東洋の剣士
戦闘能力の高さはシーフを遥かに凌ぐ

長所 *good point*

装備できる武器、防具が圧倒的に増え、戦闘能力が格段にアップする。特に、「サスケのかたな」を手に入れたときの攻撃力は、元シーフとは思えないほど強力。レベル4までの黒魔法がすべて覚えられる点も見逃せない。



格段にアップした攻撃力と、いざというときの黒魔法の一撃を持つのが魅力的。

短所 *weak point*

元シーフゆえの力の弱さは否めない。同じ上級職のナイトやスーパーモンクなど、肉弾戦のプロフェッショナルと比較すると攻撃力の点では見劣りしてしまう。HPも白魔道士程度なので、強烈な一撃を食らったときが怖い。

おすすめ装備

- ぶき — サスケのかたな
- たて — ほのおのたて
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

モンク

素手での攻撃力は通常の2倍
手数の多さで勝負する武道家

長所 *good point*

素手での攻撃回数は通常の2倍になるため、レベルの上昇に伴って力がついてくると、武器が不要なほどの戦闘能力が備わり、どんどん頼れる存在になる。また防御力も成長と共に高くなるので、とにかく装備への投資が少ない。

初めは武器を装備したほうがいいが、成長すると素手のほうがダメージが大きくなる。

短所 *weak point*

魔法はまったく使えない。また防御力もおいおい増えていくとはいえ、戦士と比べると、前線に立つ肉体派としては多少心もとない数値だ。ある程度のレベルに達するまでは、武器・防具でしっかりと身を固めることが不可欠になる。

おすすめ装備

- ◆ぶき — すで
- ◆たて — ー
- ◆あたま — リボン
- ◆からだ — ダイヤのうでわ
- ◆うて — まもりのゆびわ

クラスチェンジ

スーパーモンク

成長するたびに強くなる破壊屋
鍛え抜いた拳はすべてを叩き潰す

長所 *good point*

レベルが上がって攻撃回数が増えれば増えるほど加速度的に強くなり、最終的には最強武器「マサムネ」を持つナイトを上回るほどの攻撃力となる。攻撃回数を増やす黒魔法・ヘイストがかかるともう手のつけようがなくなる。

素手での圧倒的な強さはレッドカードもの。物理攻撃のダメージは、全職業中トップ。

短所 *weak point*

上級職でありながら唯一、魔法がまったく使えない。また装備できるものも貧弱。単純に攻撃力・防御力のみで考えるなら必要ないが、装備品による特殊攻撃の回避、という恩恵を受けられないことが、終盤で足をひっぱりかねない。

おすすめ装備

- ◆ぶき — すで
- ◆たて — ー
- ◆あたま — リボン
- ◆からだ — ダイヤのうでわ
- ◆うて — まもりのゆびわ

赤魔術士

剣も魔法もなんでもこい
オールマイティーな魔法剣士

長所 *good point*

白魔法と黒魔法の両方が習得可能。武器もかなりの種類を使いこなし、シーフ以上の攻撃力で肉弾戦にも十分に参加できる。さらに頑丈な防具も装備できるので打たれ強いという、非常にオールマイティーな職業である。

各種の攻撃方法を使い分けられる器用さが最大の武器。パーティーの弱い部分を補おう。

短所 *weak point*

白黒両方の魔法を使えるとはいえ、習得できない魔法もある。特にレベル6以上となると全滅。使用回数の増加速度も、エキスパートである白魔術士・黒魔術士には及ばない。また攻撃力も戦士に比べれば見劣りするのは否めない。

おすすめ装備

- ◆ぶき — サンブレード
- ◆たて — まもりのマント
- ◆あたま — リボン
- ◆からだ — ダイヤのうでわ
- ◆うて — まもりのゆびわ

クラスチェンジ

赤魔道士

より器用に！　より万能に！
さらにグレードアップした何でも屋

長所 *good point*

装備品の若干の増加に加え、使用できる魔法も増える。特にテレポ、ダテレポのダンジョン脱出用魔法、蘇生のレイズが使えるというのは非常に心強い。あらゆる戦局を想定した、サポート要員としての重要性が増している。

育て方・使い方によってよくも悪くも転ぶ。プレイヤーのセンスが問われる職業だ。

短所 *weak point*

上級職とはいえ、物理・魔法どちらをとっても、攻撃力の増加に直接結びつくほどの能力を期待するにはやや役不足。特に魔法はパーティーのバランスを考えて計画的に習得しないと、どっちつかずの器用貧乏になりかねない。

おすすめ装備

- ◆ぶき — サンブレード
- ◆たて — まもりのマント
- ◆あたま — リボン
- ◆からだ — ダイヤのうでわ
- ◆うて — まもりのゆびわ

白魔術士

仲間を白魔法でやさしくサポート
回復＆防御魔法の専門家

長所 *good point*

白魔法のエキスパート。長い旅における回復魔法の重要性は1、2を争うため、術者である白魔術士は不可欠といっても過言ではない。アンデッドモンスターにダメージを与えるディア系の魔法を使えるのも白魔術士系のみの特権だ。

回復魔法の恩恵なくして冒険は語れない。パーティーにひとりは欲しい職業だ。

短所 *weak point*

非力で、強力な武器や防具を装備できないため、肉弾戦にはまるっきり向かない。HPの上昇も期待できないので、戦闘では最後尾に配置しほかのメンバーで守ってあげるくらいでなければ、死線からの生還は望めない。

おすすめ装備

- ぶき — ミスリルハンマ
- たて — まもりのマント
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

※「マサムネ」は除く（127ページ参照）

クラスチェンジ

白魔道士

全白魔法を修得できるエリート魔道士
パーティーの支援はこれで完璧

長所 *good point*

すべての白魔法を修得可能。敵の種別に左右されずにダメージを与えられる、ホーリーを唯一使いこなせるほか、魔法効果を消し去るデスペル、蘇生魔法のアレイズなど、いずれも頼もしい魔法でパーティーを支援する。

さらに強力な白魔法が使用可能になる。アレイズは、戦闘不能を完全に回復する貴重な魔法。

短所 *weak point*

攻撃魔法は白魔術士同様少なく、かといって物理攻撃もアテにできない。純粋な支援・回復要員ととらえるべきだ。パーティーの命綱という役回りを踏まえ、間違っても敵の攻撃にさらさないように、細心の注意を払おう。

おすすめ装備

- ぶき — トールハンマー
- たて — まもりのマント
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

※「マサムネ」は除く（127ページ参照）

黒魔術士

凶悪なモンスターを瞬殺！
攻撃魔法のプロフェッショナル

長所 *good point*

黒魔法のエキスパート。物理攻撃では倒すのが難しい、防御力の高いモンスターの一群を、強力な攻撃魔法で一掃してしまう。また味方の攻撃回数を増やすヘイストといった、便利な攻撃補助魔法も使用可能である。

後方から強力な黒魔法を詠唱する。それが黒魔術士にもっともふさわしい戦い方だ。

短所 *weak point*

全職業中もっともHPが低く、力も最弱。装備できる武器や防具もかなり限定されており、戦闘能力のなさは白魔術士以上である。なるべく後方に配置させないと、モンスターの物理攻撃にあえなく倒れてしまうだろう。

おすすめ装備

- ぶき — まじゅつのつえ
- たて — まもりのマント
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

※「マサムネ」は除く（127ページ参照）

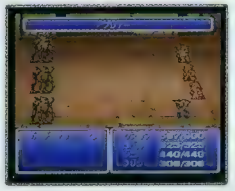
クラスチェンジ

黒魔道士

全黒魔法をマスターした大魔道士
より強力な攻撃魔法で敵を一掃！

長所 *good point*

すべての黒魔法が使用できるようになる。敵全体に強力なダメージを与えるフレアーは、黒魔道士ならではの攻撃魔法だ。またデジョンやキルなどの一撃必殺の威力を秘めた魔法が使えるのも、大きな魅力である。



より強力な攻撃魔法を使える黒魔道士。脱出魔法・テレポが使えるのも見逃せない。

短所 *weak point*

肉弾戦要員としての能力のなさは、黒魔術士ゆずり。装備できる武器や防具も黒魔術士とほとんど変わらず、打たれ弱さは相変わらずだ。攻撃魔法の枯渇とはすなわち、バトルにおける黒魔道士の役割がほぼ終わることを示している。

おすすめ装備

- ぶき — ネコのツメ
- たて — まもりのマント
- あたま — リボン
- からだ — ダイヤのうでわ
- うで — まもりのゆびわ

※「マサムネ」は除く（127ページ参照）

冒険の基礎知識

旅立つ前に『ファイナルファンタジー』の世界を冒険するための基礎的な知識を学んでおこう。

バトルコマンド

フィールドやダンジョンでモンスターと遭遇すると発生する戦闘で行なえる行動は、下に示した5種類のコマンドを選択することで決定する。なお本作には、身を守ることでダメージを軽減する、いわゆる「防御」に該当するコマンドは存在しない。打たれ弱いキャラクターを守るなら、隊列の後方に配置させることで敵から狙われる確率を下げたり、受けるダメージを減らす、あるいは装備品を充実させることでダメージを減らす、といった方法で対処することになる。

たたかう

装備している武器で攻撃するコマンド。武器を装備していなければ素手での攻撃となり、この場合は攻撃回数が倍になる。基本的には攻撃力の高い武器を装備したほうが大きなダメージを与えられるが、攻撃力が低くても命中率が高ければ、結果的にダメージが増えることもある(70ページ参照)。

レベルが上がれば攻撃回数も増加。また攻撃回数には各々の命中率も関係してくる。

まほう

敵、あるいは味方に対して、覚えている魔法を使うコマンド。魔法は詠唱者のレベルアップによって習得するのではなく、魔法屋で購入することで覚えられる。なお魔法は最大使用回数が1以上ないと使用できない。習得しても使えない場合は、レベルを上げて使用回数を増やすこと。

物理攻撃だけでは追いつかない大群。こんなときこそ、魔法を有効に活用したい。

アイテム

アイテムを使用するコマンド。「ポーション」や「どくけし」などで味方を回復するほか、戦闘中に魔法と同じ効果を発揮する武器や防具を使用することもできる。特殊な威力を秘めた武器・防具は何度でも使えるだけでなく、使用者の職業を選ばない。装備できなくても売却せずに活用したい。

「いやしのつえ」は白魔法・ヒールの効果がある。使用者を選ばないので重宝する。

そうび

装備している武器や防具を変更するコマンドで、ターン数を消費せず行なえる。敵の弱点や特殊攻撃には、17ページに触れているように特定の属性が付加されていることがある。これらに合わせてこまめに装備を変更すれば、受けるダメージを軽減したり、与えるダメージを倍増させたりと、戦闘を有利に運ぶことが可能となる。属性が付与されたアイテムは、不用意に売却せずにストックしておいたほうが無難。

にげる

モンスターから逃走しようと試みるコマンド。コマンドを選択したメンバーのうちひとりでも成功すれば、全員で戦闘から離脱できる。この成功率には各キャラクターの幸運が関わっており、数値が高いほど成功しやすい。なお、ボスクラスのモンスターや一部のモンスターからは逃走は不可能、もしくは非常に困難となっているので注意したい。

属性と相性

一部の魔法や装備品には属性が設定され、使用した際にその影響が現われる。これはモンスターについても同様で、特定の属性が弱点であったり、属性のある特殊攻撃を持つ場合がある。そこで敵の弱点属性の魔法で攻撃したり、その属性を帯びた武器で攻撃すると、より大きなダメージを狙うことができ、耐性のある防具を装備することで、敵の特殊攻撃のダメージを軽減することが可能となる。戦いを有利に進めるために、常に属性を考慮したい。

弱点属性で攻撃

敵の属性は名前から判断できることも。このファイアリザードには冷気で攻撃が超有効。

耐性のある属性で攻撃

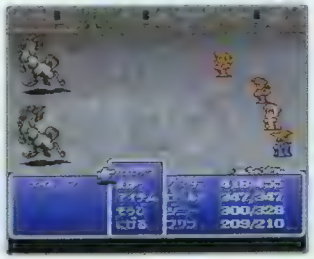
耐性のある属性ではほとんどダメージを与えられない。貴重な魔法を使用する場合は注意。

属性一覧

火	
魔法	ファイア、ファイラ、ファイガ
武器	フレームソード
冷気	
魔法	ブリザド、ブリザラ、ブリザガ
武器	アイスブランド
稲妻	
魔法	サンダー、サンダラ、サンガー
武器	–
毒	
魔法	クラウダ、ブレイク
武器	–
地震	
魔法	クエイク
武器	–
精神	
魔法	フィアー、スリプル、ダクネス、スロウ、ホールド、コンフュ、スタン、ブライン
武器	–
時空	
魔法	ストップ、デジョン
武器	–
死	
魔法	デス、キル
武器	–

固定モンスターとレアモンスター

通常、モンスターの出現場所はランダムだが、宝箱の周辺など、決まった場所に必ず出現する固定モンスターが存在する。一度倒しても、その場所に足を踏み入れるたびに何度でも出現するので、出現場所を覚えておいて、避けて通るのが賢明だ。また極めて低い確率でしか出現しない、激レアなモンスターも存在する。ボスクラスのモンスターを凌ぐ強さを誇るものもいるので、運良く(?)出会ってしまったら、逃げることも考慮に入れるように。



固定モンスターは周辺の敵より手強い。足を踏み入れるなら準備は万全に。

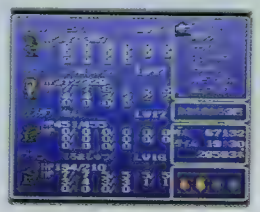
ステータス異常と治療方法

モンスターの特殊攻撃や、魔法攻撃の効果によって、キャラクターがステータス異常に陥ることがある。ステータス異常は、眠り、暗闇、沈黙、マヒ、毒、石化、戦闘不能の7種類。それぞれの症状とその治療方法についての解説を以下に表で掲載したので、対策をきちんと把握しておきたい。ステータス異常は、放っておくと冒険に確実な支障をきたす。最悪の場合、全滅ということにもなりかねないので、アイテムや魔法で素早く治療し、パーティーを健康な状態に戻しておこう。

状態	症状	治療方法
戦闘終了後に回復		
眠り	眠ってしまい、操作不能になる	ターンごとに一定の確率で回復、戦闘終了
マヒ	体が動かなくなり、操作不能になる	ターンごとに一定の確率で回復、戦闘終了
暗闇	視界が悪くなり、物理攻撃が当たりにくくなる	ブラナ、戦闘終了
沈黙	魔法が使えなくなる	ボキャル、戦闘終了
戦闘終了後も継続		
毒	毒に冒され、戦闘または移動中にHPが徐々に減少する	ポイゾナ、どくけし
石化	体が石化し、操作不能になる	ストナ、きんのはり
戦闘不能	HPが0になり、操作不能になる	レイズ、アレイズ、教会

ステータス異常での隊列変化

戦闘に備え隊列を整えるのは基本中の基本。隊列の後ろにいるほどモンスターの攻撃を受けにくく、ダメージそのものも減らせるので、防御力の高いキャラクターから順に並べるのがセオリーだ。ただし石化や戦闘不能のステータス異常になると、そのキャラクターは自動的に最後尾に回ってしまう。回復後に隊列の確認と修正を怠らないようにしたい。



防御力の低いキャラクターが前方に。隊列の変化には常に気を配っておくこと。

リセット&レベルアップでキャラクター強化!?

戦士はHPが高く、黒魔術士はMPがどんどん増える。このように各職業には能力値の増加に偏りがあるが、実際にどの能力値がどれくらい上昇するかは運任せ。HPの上がり方もバラつきがある。そこでレベルアップの直前に一度セーブをして、レベルアップによる能力値の上昇に納得がいかなかったらリセットする、という方法で、キャラクターの成長をある程度調整することができるのだ。

町の施設を有効に利用しよう

世界のあちこちにある町には、冒険のサポートをしてくれる様々な施設がある。長い旅はこれらの施設なしには成り立たないので有効に活用したい。施設の有無、店の品揃えなどは町によって違うので、新しい町に着いたらきちんとチェックしておくこと。

武器屋

戦闘に不可欠な武器の購入および、貴重品を除くすべてのアイテムの売却ができる。購入時には、その武器の攻撃力や所持数だけでなく、装備可能な職業が表示される。きちんと確認した上で購入すること。

防具屋

鎧や兜など、モンスターの攻撃から身を守る防具の購入と、アイテムの売却ができる。防御力、所持数、装備可能な職業などのデータは、購入の際に確認できる。安全な旅を求めるなら、真っ先に立ち寄るべき施設だ。

白魔法屋

白魔術士、白魔道士が主に使用することとなる、白魔法の購入および習得ができる。同じレベルの魔法はひとり3つまでしか習得できないので、別の魔法を覚えたいときは一度魔法を忘れさせなければならない。

黒魔法屋

黒魔術士、黒魔道士が主に使用することとなる、黒魔法の購入ができる。白魔法と同様、購入と習得が同義で、一度習得してしまうと売却は不可能。別のものを習得する場合は、一度魔法を忘れさせること。

道具屋

「ポーション」や「テント」など、冒険の手助けとなる、便利な道具の売買ができる。長旅の前には、必ずHPとステータス異常の回復用のアイテム、セーブ用アイテムを購入しておくのが基本となる。

宿屋

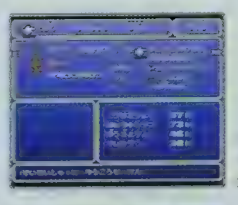
パーティー全員のHPとMPを完全に回復し、セーブができる。戦闘不能などのステータス異常の治療はできない。宿屋と教会のみ、施設の利用料金が「ノーマル」「イージー」の両モードで共通となる(26ページ参照)。

教会

戦闘不能になったキャラクターを、HP1で復活させてくれる。ただし戦闘不能以外のステータス異常は回復してくれないので、アイテムや魔法を使う必要がある。なお、戦闘不能を直す料金は、町によって異なる。

特殊な効果がある武器や防具

武器や魔法に設定された属性による、有効な攻撃・防御手段という概念とは別に、特定のモンスターに対して大ダメージを与える武器や、特定の攻撃に対して抵抗力を持つ防具というものも存在する。武器の場合は、モンスターの種族によって効果を発揮するものがほとんど。また防具では、特定のステータス異常を防ぐ効果を秘めたものが多い。いずれも戦いの相手や周囲の状況に合わせて装備の変更をすることで、アイテムの持つポテンシャルを存分に発揮させられる。ゲーム画面で確認できるアイテムの詳細な解説や、134ページからのデータを参考にして、こまめに装備を変更していくひと手間が、戦いの勝敗を分ける。



「さんごのつるぎ」は主に水棲種のモンスターに有効な武器。海や川では必須。

「リボン」はすべての属性に対して抵抗がある。物語後半では欠かせない。

System ✣ システム

セーブ

冒険の記録はHPの回復と同時に行なう。セーブのできるアイテムは常に持ち歩いてこまめな記録を心がけよう。

宿屋に泊まるか、道具を使うか？

ゲームを途中でセーブするには、宿屋に泊まる、もしくはセーブ用のアイテムを使うというふたつの方法がある。「ねぶくろ」や「コテージ」などはフィールドならばどこでもセーブができるが、これらはものによっては宿屋での休息と違って、HPとMPの回復量に限界があるということを覚えておこう。

またメニュー画面で「メモファイル」を実行すれば、たとえ町の中やダンジョン内であっても、いつでも一時的なセーブが可能となる。このメモファイルは、電源を切ったりリセットをしない限りは、再開するまで保存される。したがって、こまめにメモファイルを上書きするクセをつけておけば、ボス戦などで全滅といった不測の事態に、直前のデータでプレイを再開することができるのだ。

セーブ方法	セーブ場所	HPの回復度合	MPの回復度合
ねぶくろ	フィールド	小	−
テント	フィールド	中	−
コテージ	フィールド	大	全快
宿屋	町	全快	全快

一時セーブが可能な「メモファイル」。こまめに記録しておけばいざというときにも安心。

おまけを集めよう

メニュー画面の「コンフィグ」にある「おまけ」は4種類。これらはすべて歴代のファミコン版、ワンダースワンカラー版にはなかった、プレイステーション版オリジナルのもの。なお、おまけは『ファイナルファンタジー』『ファイナルファンタジーⅡ』の両方に用意されている。

攻略に役立つだけでなく、貴重な原画の数々も。ぜひともコンプリートしたい、ファン垂涎の内容だ。

◆ モンスター図鑑（I・II）

今までに倒したことのあるモンスターの情報が見られる。HPや各種ステータスのほか、弱点や抵抗を持つ属性などの確認も可能。倒した数がカウントされるので、戦いの傾向もわかる。

◆ アイテム収集率（I・II）

アイテムを入手することができるすべての町やダンジョンについて、そこで手に入るアイテムの総数と、実際に入手した数および名称がわかる。重要アイテムの取り逃がしを防げるだけでなく、アイテムコンプリートに欠かせない。

◆アートギャラリー（I・II）

『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターデザインを手掛けた天野喜孝氏による原画が鑑賞できる。モンスター図鑑とアイテム収集率の達成率によって、見られる原画が増加する。未発表のレアな作品も鑑賞可能。

◆フォトグラフ（Iのみ）

プレイステーション版で新たに追加されたCGが鑑賞できる。ゲームクリアのあと、2回目のプレイで見られるもののほか、3回目のプレイでないと見ることができないものもある。ぜひともすべてのイラストを見てみよう。

SCENARIO

シナリオ攻略

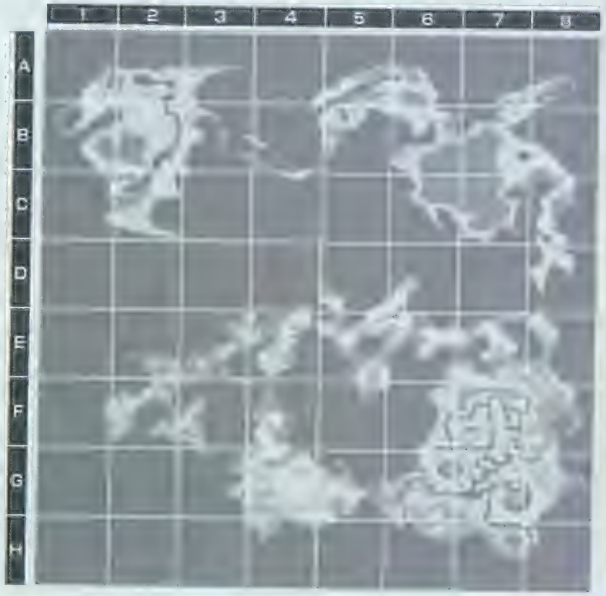
Final Fantasy ✦ World Map

ワールドマップ

冒険の途中で立ち寄ることになる町や城、ダンジョンなどを、本書で推奨しているイベントの進行順に番号をつけて掲載した。27ページにある攻略チャートと併用すると、さらに冒険のヒントとして役に立つだろう。

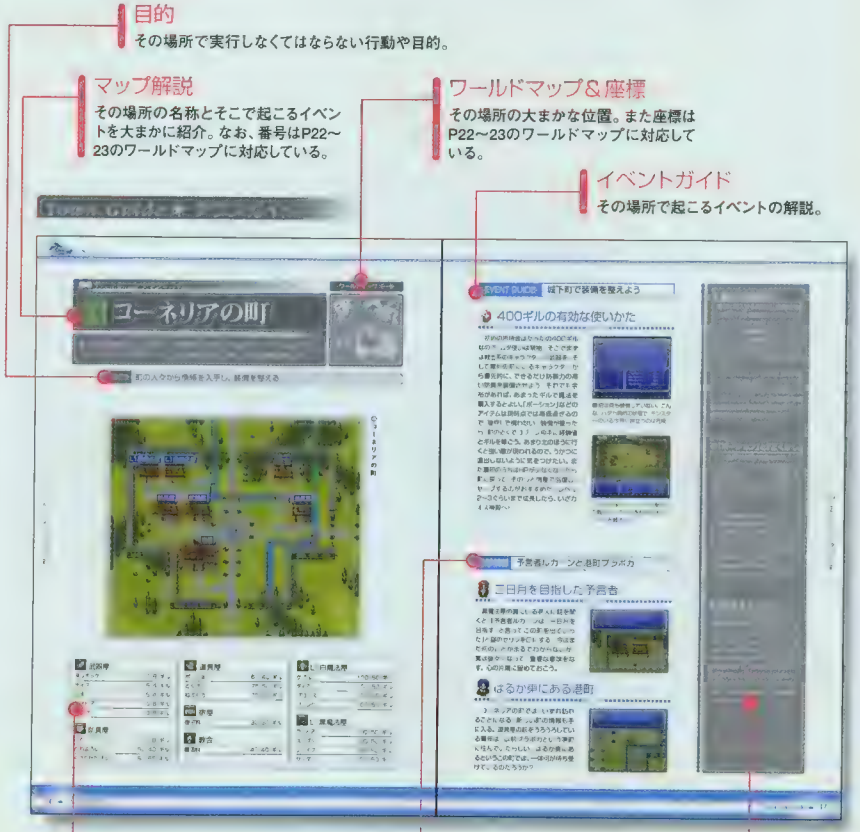
マップ索引

1	コーネリア城	P28	16	グルグ火山	P70
2	コーネリアの町	P30	17	氷の洞窟	P76
3	カオス神殿	P33	18	リュカーン砂漠	P80
4	マトーヤの洞窟	P36	19	オンラクの町	P82
5	港町プラボカ	P37	20	キャラバン	P84
6	エルフの町	P40	21	ガイアの町	P86
7	エルフの城	P42	22	ドラゴンの洞窟	P90
8	ドワーフの洞窟	P44	23	試練の城	P92
9	西の城	P47	24	海底神殿	P95
10	沼の洞窟	P48	25	ルフェイン人の町	P104
11	メルモンドの町	P54	26	ミラージュの塔	P106
12	巨人の洞窟	P57	27	滝の裏の洞窟	P110
13	アースの洞窟	P58	28	浮遊城	P112
14	賢者の洞窟	P62	29	過去のカオス神殿	P118
15	クレセントレイクの町	P67			



シナリオ攻略ページの見方

ここでは28ページから始まるシナリオ攻略ページの見方を紹介している。シナリオ攻略ページは「タウンガイド」「ダンジョンガイド」と、次の目的地までの道のりを示した「ルートガイド」の3つに分けられる。



目的
その場所で実行しなくてはならない行動や目的。

マップ解説
その場所の名称とそこで起こるイベントを大まかに紹介。なお、番号はP22～23のワールドマップに対応している。

ワールドマップ&座標
その場所の大まかな位置。また座標はP22～23のワールドマップに対応している。

イベントガイド
その場所で起こるイベントの解説。

ショップリスト
ショップの品物と価格の一覧。なおカッコ内の価格はイージーモードでのものを表している。

入手情報
これから行くことになる町や重要なアイテムについての情報。

ワンポイント
特に覚えておくべき追加情報や攻略のアドバイス。

攻略アドバイス
そのダンジョンを攻略するにあたって、特に注意したい点。

[マップアイコンの解説]

❶❷❸❹ ・・・・
丸数字のアイコンは、宝箱の大まかな位置を表している。場所によっては部屋ひとつにアイコンひとつの場合もある。また、アイテム名の後ろに(共有)と書かれている宝箱は、ひとつしか取れないアイテムで、入手するとその場所以外の共有の宝箱は自動的に空っぽになる。

Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ ・・・・
アルファベットはマップのつながりを表している。

宝箱
入手できるお宝のリスト。

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター。

出現モンスター&固定モンスター
そのダンジョンのモンスター出現パターンと、一定の場所に繰り返し出現する固定モンスターの出現ポイントをマーキングしてある。

目的地までの注意点
次の目的地までの移動手段や、移動中に注意したいこと。

ルート図
次の目的地への道のり図。
🚶は徒歩、🚢は船やカヌーで、🚁は飛空船での移動。
◎は飛空船の着陸場所を表す。

出現モンスター
移動中のフィールド上に現われるモンスターのパターン。

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター。

「イージーモード」と「ノーマルモード」

本作には通常の難易度である「ノーマルモード」のほかに、プレイステーション版で新たに追加された「イージーモード」が用意されている。「イージーモード」では「ノーマルモード」に比べ、魔法の使用回数が大幅に増加されたり、レベルアップに必要な経験値が少なめに設定されているなど、初心者にも優しい仕様になっている。ゲーム開始時に、好みのモードを選択しよう。なお本書では「ノーマルモード」を基準にした攻略を紹介している。

「イージーモード」のメリット

「イージーモード」での変更点は下に挙げた4点。いずれも「ノーマルモード」に比べて敷居が低くなる仕様だが、特に嬉しいのは『ファイナルファンタジー』初心者にとって一番のネックとなるであろう、MPの制限が大幅に緩和されていることだ。これにより、より多彩なプレイが可能となっている。だたしモードはゲームスタート時に決めると、変更することはできないので注意。

難易度が高いことでも知られる本作だが、「イージーモード」が設けられたことで、より快適なプレイが可能。

(((ノーマルモードからの変更点)))

1. レベルアップしやすい

キャラクターのレベルアップに必要な経験値が低めに設定されており、平均で「ノーマルモード」の約3分の1の経験値でレベルアップする。このため普通に冒険を進めていれば、レベルが足りなくて攻略できない、ということはほとんどなくなる。ストーリーの進行を妨げる、いわゆる経験値稼ぎが必要ないので、より物語を楽しむことができる。

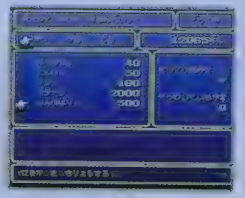
2. MPの上限がアップ

「ノーマルモード」では、各レベル最大で9までしか増えないMPが、「イージーモード」では99まで増加する。しかもMPはレベルアップに伴なってうなぎ登りに増えていくので、ガンガン魔法を使っても痛くない。回復魔法の不足を心配することも皆無だ。このため魔術士系ばかりのパーティーを組むなど、思い切った戦術も可能になる。

貴重な回復魔法も使い放題。MPの消耗を気にせずガンガン攻略できるのだ。

3. 商品の値段が安い

店で売られている商品の価格が低めに設定されている。価格はものによってばらつきがあるが、おおむね「ノーマルモード」の2分の1から3分の2程度。貴重な高位の魔法や優れたアイテムがより安価で入手できるので、パーティーを常に万全の状態に保つことができる。なお宿屋の宿泊料と教会での復活料だけは、共に「ノーマルモード」と共通となっている。



序盤では高嶺の花の「コテージ」や「きんのはり」も、手軽に購入できる。

4. レベルの上昇が99

最大でも50までしかレベルが上がらない「ノーマルモード」に比べ、レベルの最大値が99まで引き上げられている。RPGの醍醐味とも言える、キャラクターを極限まで鍛える楽しみが一層増し、本作を心ゆくまで堪能することができるのだ。ちなみにいずれのモードの場合でも、職業ごとのレベルアップの差はない。

攻略チャート

ストーリーの流れに沿った攻略チャートを紹介した。28ページからのシナリオ攻略の各ページと対応させて参考にして欲しい。灰色で示した場所はそのタイミングで行かなくても物語を進めることが可能。

Scene 1 戦士の旅立ち

- マトーヤの洞窟 P36

Scene 2 海の向こうへ

Scene 3 カオスとの遭遇

- 巨人の洞窟 P57

Scene 4 古代の遺産

Scene 5 新たなる力

- オンラクの町 P82
- キャラバン P84
- ガイアの町 P86

Scene 6 北大陸

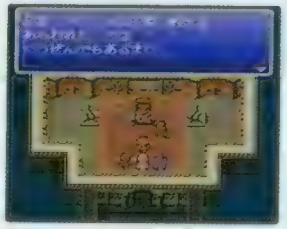
Scene 7 最終決戦

コーネリア城

目的　王様に会い、王女救出の依頼を受ける

光の戦士、降臨

どうして自分たちはクリスタルを持ち、旅を続けているのか――それすらわからないまま戦士たちがたどり着いたのは、とある城の前であった。誘われるように足を進め、傭兵に話しかけると、そのまま王の間へ連れていかれる。沈痛な面持ちで姿を現わした王様は、一行の姿に「この世暗黒に染まりしとき、4人の光の戦士現われん」という予言を見出し、彼らを「光の戦士」と呼ぶと、その悲痛な胸の内を語り始めた。

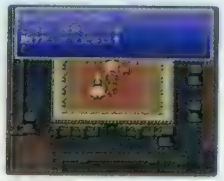


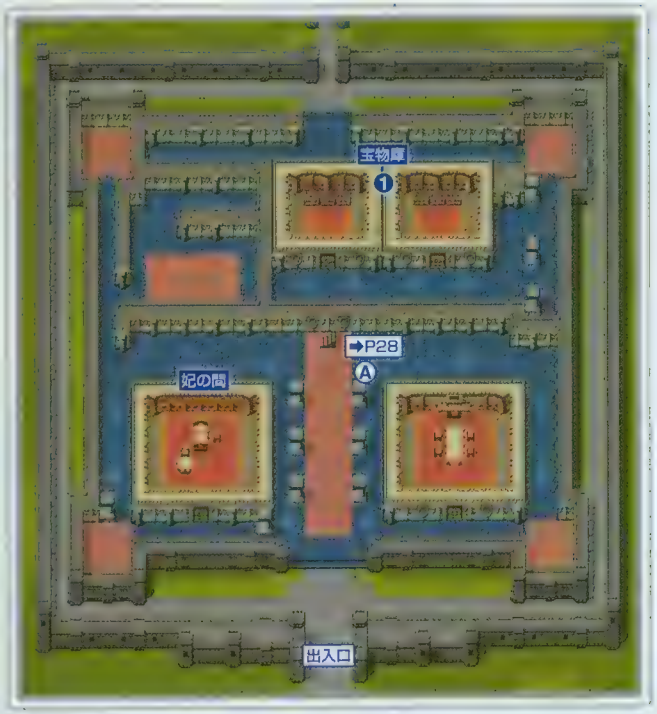
コーネリア城 2F

さらわれた王女セーラ

王様や大臣の話によれば、この国きってのナイトであったガーランドという人物によって王女がさらわれ、城の宝物庫から財宝も持ち去られてしまったという。助けようにも腕の立つガーランドには、城の兵士たちでは太刀打ちできない。運命に導かれるかのようにこの地を訪れた光の戦士たちの最初の目的は、コーネリアの王女セーラの救出となる。

ガーランドは、城の北西に位置する、カオス神殿と呼ばれる朽ちた遺跡に潜んでいるようだ。王の間を出たら一度城内にいる人々と話をして、情報収集をしておこう。



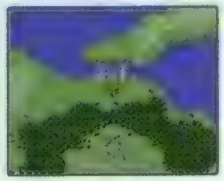


コーネリア城 1F

入手情報　北の橋と「しんぴのかぎ」

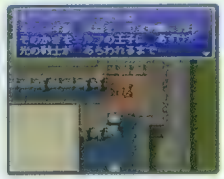
壊れている北の橋

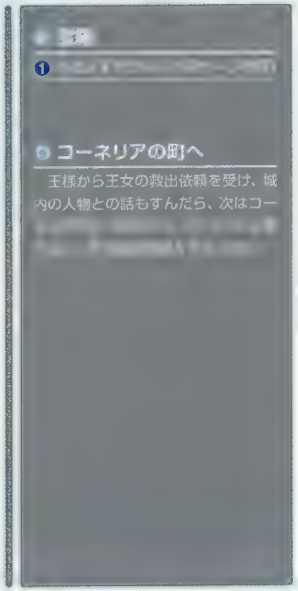
冒険当初、コーネリア城の北にある橋は壊れていて、先に進むことができない。王様は王女を助け出すことができれば橋を直すと約束してくれる。さし当たっては王女救出に専念しよう。無事に任務を終えれば未知の大地へと踏み込めるのだ。



封印された宝物庫

城の1階にある宝物庫の扉は、「しんぴのかぎ」によって堅く閉ざされている。宝物庫の前にいる老人の話では、「しんぴのかぎ」はエルフの王子が持っているという。この世界のどこかにいるエルフの王子に会うまで、宝物庫の宝はおあずけだ。





コーネリアの町

町の中に運河をたたえた美しい城下町。行き交う人はみな、セーラ王女が一日も早く戻ってくることを祈っている。王女救出に向け、戦士たちの装備を整えよう。

目的 町の人々から情報を入手し、装備を整える

コーネリアの町

武器屋

ヌンチャク	10(8)ギル
ナイフ	5(4)ギル
つえ	5(4)ギル
レイピア	10(8)ギル
ハンマー	10(8)ギル

防具屋

ふく	10(8)ギル
かわよろい	50(40)ギル
くさりかたびら	80(65)ギル

道具屋

ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
ねぶくろ	75(50)ギル

宿屋

宿泊料	30(30)ギル

教会

復活料	40(40)ギル

L1白魔法屋

ケアル	100(50)ギル
ディア	100(50)ギル
プロテス	100(50)ギル
ブリンク	100(50)ギル

L1黒魔法屋

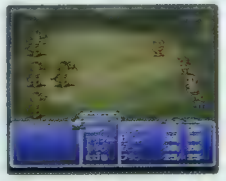
ファイア	100(50)ギル
スリプル	100(50)ギル
シェイブ	100(50)ギル
サンダー	100(50)ギル

EVENT GUIDE 城下町で装備を整えよう

400ギルの有効な使いかた

初めの所持金はたったの400ギルなので、ムダ使いは禁物。そこでまずは戦士系のキャラクターに武器を、そして隊列の前にいるキャラクターから優先的に、できるだけ防御力の高い防具を装備させよう。それでも余裕があれば、あまったギルで魔法を購入するとよい。「ポーション」などのアイテムは現時点では高価過ぎるので、後回しで構わない。装備が整ったら、町の近くでゴブリン相手に経験値とギルを稼ごう。あまり北のほうに行くと強い敵が現われるので、うかつに遠出しないように気をつけたい。また最初のうちはHPが少なくなったら町に戻って、そのつど宿屋で回復し、セーブするのがおすすめだ。レベル2~3ぐらいまで成長したら、いざカオス神殿へ!

最初は何も装備していない。こんな、ハダカ同然の状態で、モンスターのいる世界に旅立つのは危険。

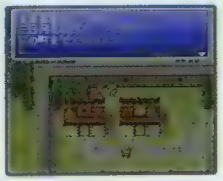


ゴブリンならレベル1でも安心して戦える。やつらを相手にキャラクターを鍛えよう。

入手情報 予言者ルカーンと港町プラボカ

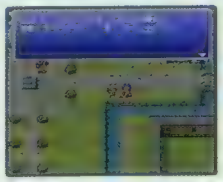
三日月を目指した予言者

黒魔法屋の裏にいる老人に話を聞くと、「予言者ルカーンは、三日月を目指す、と言ってこの町を出ていった」と謎のセリフを口にする。今はまだ何のことかまるでわからないが、実は後々になって、重要な意味をなす。心の片隅に留めておこう。



はるか東にある港町

コーネリアの町では、いずれ訪れることになる、新しい町の情報も手に入る。道具屋の前をうろうろしている青年は、以前プラボカという港町に住んでいたらしい。はるか東にあるというこの町では、一体何が待ち受けているのだろうか?



最初に買う魔法

最初に購入する魔法は、白魔法ならディア、ケアル、黒魔法ならファイア、スリプルなどがおすすめ。特にディアはアンデッドに有効なので、ぜひ購入しておきたい。

ディアやファイアで攻撃したほうがダメージが大きいアンデッドやデーモンなどの敵は、ケアルやスリプルで攻撃するよりも、ディアやファイアで攻撃したほうがダメージが大きいので、序盤の前の回復アイテム購入はこれらの魔法を優先しよう。

「ポーション」と「どくけし」

ション」に至っては持って持ち過ぎると

変化するメッセージ

特定のイベントをこなすことで、人々

ずはカーランドを倒したあとに、再びコーネリアの町の人と話してみよう。以前とは違うセリフを喋る人がいるはずだ。中にはこの時点で初めて聞ける重要な

セリフが変わるというパターンは多々あ

Route Guide ルートガイド

その目的地までの道のり

コーネリアの城・町～カオス神殿

目指すは北西の古城

ある程度レベルが上がったら、北西に位置するカオス神殿へと歩いて行こう。町の周辺に比べると出現するモンスターも強いが、レベル3ぐらいに成長していれば恐れることはない。森を歩くと敵の出現率が高くなるので、戦闘を行ないたくない場合は森を避けて通ること。カオス神殿に到達する前に、早くもパーティーの状態がボロボロ、などということにはならないよう注意したい。

クレイジーホースは強敵。場合によっては逃げたほうがいい。

←徒歩

途中のエリアに出現するモンスター

- ゴブリン(3～5匹)

- ゴブリン(3～5匹)
- ゴブリンガード(1～3匹)
- ウルフ(1～2匹)
- クレイジーホース(1匹)
- ゴブリン(3～6匹)／ゴブリンガード(0～4匹)

- スケルトン(2～4匹)
- ブラックウィドウ(1～2匹)
- ゴブリンガード(1～3匹)
- ゴブリン(3～5匹)
- クレイジーホース(1匹)
- ギガースウォーム(1～2匹)
- ゴブリン(3～6匹)／ゴブリンガード(0～4匹)
- クレイジーホース(2～4匹)

クレイジーホース

HP	64
特徴	複数回攻撃

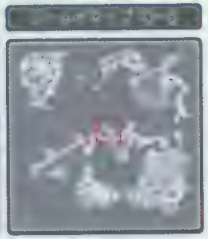
➡攻略 P141

ギガースウォーム

HP	56
特徴	高い攻撃力

➡攻略 P142

カオス神殿

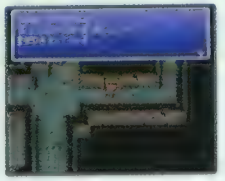


目的 ガーランドを倒し、王女を救出する

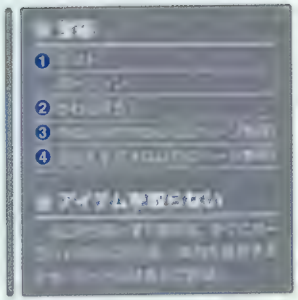
カオス神殿

EVENT GUIDE 宝物庫は4ヵ所

神殿の四隅には宝物庫があるが、このうち右上と右下の部屋にはかなり貴重なアイテム(52ページ参照)が眠っている。ただしここの扉もコーネリア城の宝物庫と同様、「しんぴのかぎ」がないと入ることができないので、現時点ではまだおあずけだ。「しんぴのかぎ」を手に入れたら再び訪れよう。



「しんぴのかぎ」の持ち主、エルフの王子はどこにいるのか?



出現モンスター

- スケルトン(2〜4匹)
- ブラックウィドウ(1〜2匹)
- ゾンビ(2〜4匹)
- グール(1匹)
- ギガースウォーム(1〜2匹)
- ウルフ(4〜6匹)／ウォーグウルフ(0〜1匹)
- ゴブリンガード(1〜3匹)／ウルフ(0〜2匹)／ウォーグウルフ(0〜2匹)／ゴブリン(0〜2匹)
- ゴブリンガード(2〜5匹)／ウェアウルフ(0〜2匹)

ウェアウルフ
HP 68
特徴 毒の追加効果
➡攻略 P142

グール
HP 48
特徴 マヒの追加効果
➡攻略 P142

ディアとファイアで

カオス神殿に登場するモンスターは、圧倒的にアンデッドが多い。よって、ア
アを使って戦うのか効果的である。逆
苦しい戦いになることは必至。当然な
を使い切ってしまった、などという事態

BOSS ガーランド

➡攻略 P142

キーアイテム

リュート

コーネリア王家に伝わる楽器。光の戦士の予言と対になるものとして、王族

北の橋を渡ると

王様がかけてくれた橋を渡ると、ここ
呼んだのを覚えていることだろう。いよいよ、クリスタルの輝きを取り戻すた

EVENT GUIDE 情報収集と新たな旅立ち

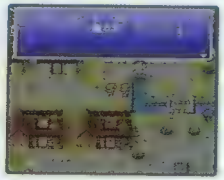
「リュート」と北の橋

ガーランドを倒してセーラ王女を救出すると、城の王室へと移動する。王様は感激して、かねてからの約束通り北の橋の修復工事を開始し、王女からはお礼にと「リュート」という楽器をもらえる。「悪の扉を打ち砕く」と言い伝えられているこの不思議な楽器、いずれ光の戦士たちを導いてくれるときが来るはずだ。

みるみるうちに橋が完成し、対岸への旅が可能になる。

新しいエリアの情報

大陸の北を目指す前に、一度コーネリアの町に戻って、情報収集をしておこう。町では「すいしょうのめ」がないと何も見えないマトーヤという魔女が、大陸のどこかにいることや、海賊から船を入手できるという情報が聞ける。北の橋を渡ったら、まずはこのふたつの情報を確かめに向かうのがいいだろう。



マトーヤが住むのは北の岬。コーネリアからだと少し遠く感じる。

次の目的地までの道のり

コーネリアの城・町〜マトーヤの洞窟〜港町プラボカ

魔女の洞窟と港町

北の橋を渡り、さらに北に進み森を抜けたところに、マトーヤという変わり者の魔女が住んでいる洞窟がある。この洞窟にはあとから来てもいいのだが、最初に行ってマトーヤと話をしておけば、物語がより面白くなる。余裕があれば、東の港町プラボカに向かう前に一度寄り道してみよう。

マトーヤの洞窟に寄り道するもよし、先に港町プラボカに向かうもよし。

途中のエリアに出現するモンスター

マトーヤの洞窟周辺

- ウルフ(4〜6匹)／ウォーグウルフ(0〜1匹)
- コブラ(1〜2匹)
- ギガースウォーム(1〜3匹)／オーガ(1匹)
- オーガ(1〜2匹)
- ウォーグウルフ(2〜5匹)／ウルフ(0〜3匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1〜2匹)

港町プラボカ〜コーネリア

- リザード(1匹)
- ギガースウォーム(1〜2匹)
- ゴブリンガード(1〜3匹)／ウルフ(0〜2匹)／ウォーグウルフ(0〜2匹)／ゴブリン(0〜2匹)
- クレイジーホース(2〜4匹)
- ウルフ(4〜6匹)／ウォーグウルフ(0〜1匹)
- オーガ(1〜2匹)
- ギガースウォーム(1〜3匹)／オーガ(1匹)

コブラ
HP 56
特徴 毒の追加効果
➡攻略 P143

オーガチーフ
HP 132
特徴 高い攻撃力と防御力
➡攻略 P143

リザード
HP 92
特徴 高いクリティカル率
➡攻略 P143

マトーヤの洞窟

コーネリアの北にある半島の最北端に、マトーヤという偏屈な魔女が住む洞窟が

目的 魔女マトーヤに会い、話を聞く

魔女とほうき

魔女マトーヤは、大事な水晶が盗まれて目が見えなくなったと言って、光の戦士たちを相手にしてくれない。ここは「すいしょうのめ」なるアイテムをどこかで手に入れたあと、もう一度来る必要がありそうだ。それにしても、魔法のほうきの話す「とーたすんたぽつば」なる呪文にはどんな意味が隠されているのだろうか？

宝箱
1. ポーション
2. ポーション
3. ―

マトーヤの洞窟

ワールドマップの見方

マトーヤの洞窟で、魔法のほうきが教えてくれた謎の呪文、「とーたすんたぽつば」。これを逆から読むと、「ばつぽたんすたーと」「⊗ボタン ►START」となる。この通りに⊗ボタンを押しながら►STARTボタンを押してみると、便利なワールドマップを見ることができるのだ。マップ画面にはすでに行ったことのある場所の地名が表示されるので、場所の確認や、道に迷ったときなどに活用することができる。

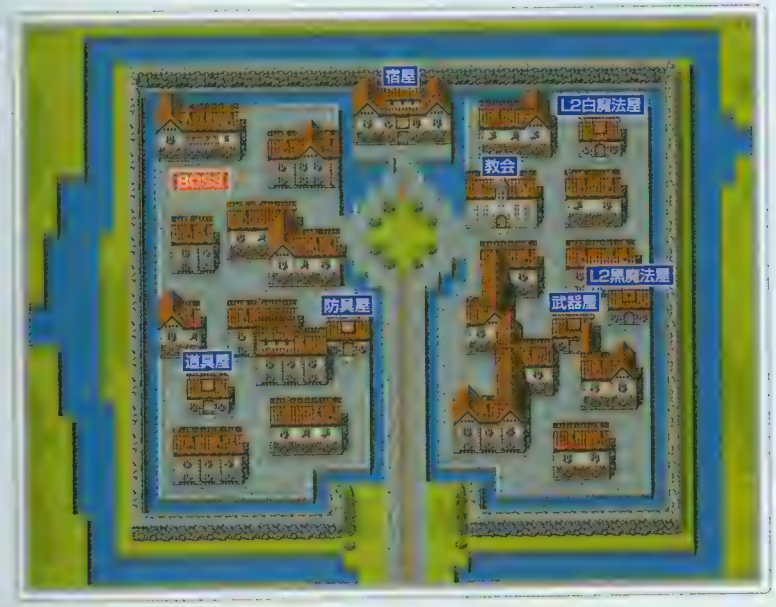
⊗ボタンを押しながら►STARTボタンを押せば、マップ画面が表示される

「マップきりかえ」を選ぶと、さらにマップの拡大ができる。とても便利だ。

港町プラボカ

コーネリアのはるか東にある港町。しかし南の港には船は見当たらず閑散としてい

目的 情報と船の入手



港町プラボカ

武器屋	
ハンマー	10(8)ギル
ブロードソード	550(450)ギル
バトルアクス	550(450)ギル
シミター	200(160)ギル

防具屋	
かわよろい	50(40)ギル
くさりかたびら	80(65)ギル
てつよろい	800(640)ギル
かわのたて	15(12)ギル
かわてぶくろ	60(50)ギル

道具屋	
ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
ねぶくろ	75(50)ギル
テント	250(160)ギル

宿屋	
宿泊料	50(50)ギル

教会	
復活料	80(80)ギル

L2白魔法屋	
ブラナ	400(250)ギル
サイレス	400(250)ギル
バサンダ	400(250)ギル
インビジ	400(250)ギル

L2黒魔法屋	
ブリザド	400(250)ギル
ダクネス	400(250)ギル
ストライ	400(250)ギル
スロウ	400(250)ギル

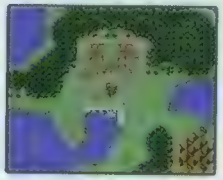
EVENT GUIDE 海賊ビッケから港町を救え

バトルの前にやっておくこと

宿屋の前にいる青年の話から、海賊が町を荒らして困っていることがわかる。町の左上にいる海賊の頭領ビッケを見つけて話しかけると、問答無用で戦闘に突入するので、その前に新しい装備品や魔法を購入し、宿屋でセーブしておくといいだろう。

海賊一味とのバトルに勝利すると、ビッケから船がもらえる。船は歩行の4倍のスピードで海を移動し、陸地に港さえあれば自由に乗り降りができる便利な乗り物。これで行動範囲がグンと広がったわけだ。船は町を出てすぐ南の港に船舶中。船出の前に、建物の外に出てきた町の人たちに話を聞くのを忘れずに。

海賊は9人で襲いかかってくる。スリプルで眠らせてしまおう。

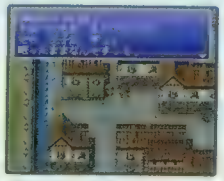


海の敵の強さは侮れない。出航前にサンダーの魔法を購入しよう。

入手情報 エルフの住む街と腐った大地

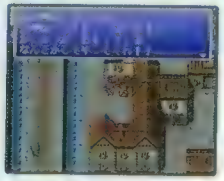
海の向こうにあるエルフの国

道具屋の北側にいる女性からは、海の向こうにある、エルフの国の話が聞ける。その国では、王子が眠ったまま目を覚まさなくなってしまったという。そういえばどこかでエルフの王子が、「しんぴのかぎ」を持っていると聞いたが……。

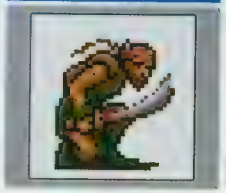


腐った大地と怪物の噂

西方のメルモンドの町からやってきたという、武器屋の西側に佇んでいる老人から、不吉な話を聞かされる。彼が住んでいたメルモンドは何者かの力によって大地が腐り、夜になると怪物が襲ってくるという。西の大地で何が起こっているのだろうか？



BOSS かいぞく



➡攻略 P143

強敵が潜むエリア

[redacted]辺(46ページ参照)と同じモンスターが出現する。プラボカにたどり着いたばかりのレベルの低いパーティーでは全滅させられるのはまちがいないので[redacted]

隠しゲーム、15パズル

[redacted]メンを55回押すと隠しゲームが出現[redacted]る。クリアすると100ギルがもらえ、クリアタイムにより、「ポーション」などのアイテムももらえる。さらに、設定された[redacted]

●1st 記録更新 10000ギル
●2nd 記録更新 5000ギル
●[redacted]

次の目的地までの道のり

港町プラボカ～エルフの城・町～ドワーフの洞窟

エルフとドワーフの国

船を手に入れ、すぐに行けるようになる新しい土地は、エルフの城・町とドワーフの洞窟。どこから先に行っても構わないが、まずはアイテムを購入することができるエルフの町に向かうのがいいだろう。向かう途中の海に出現するモンスターは、船を入手した直後は手強く感じる。だがほとんどが稲妻属性が弱点なので、サンダーを使って一気に蹴散らしてしまえる。

サンダーが使えないと海でのバトルは辛い。出航前にMPを回復しておくこと。

←徒歩 ←船

途中のエリアに出現するモンスター

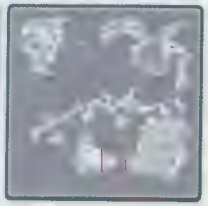
- サハギン(0～6匹)／ビッグアイ(1～2匹)
- パイレーツ(1～5匹)
- シャーク(1匹)／サハギンチーフ(0～1匹)
- シャーク(1～2匹)／サハギン(0～2匹)／ビッグアイ(0～1匹)
- サハギン(3～7匹)／サハギンチーフ(0～2匹)
- シャーク(1匹)
- サハギン(4～6匹)
- シャーク(1～2匹)／サハギンチーフ(0～3匹)

- ウルフ(4～6匹)／ウォーグウルフ(0～1匹)
- コブラ(1～2匹)
- ギガースウォーム(1～3匹)／オーガ(1匹)
- オーガ(1～2匹)
- ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- タランチュラ(1～4匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)

ビッグアイ
HP 10
特徴 マヒにらみ
➡攻略 P144

タランチュラ
HP 64
特徴 毒の追加効果
➡攻略 P144

エルフの町



目的　エルフたちから情報を入手する

エルフの町

武器屋	
テツヌンチャク	200(160)ギル
ダガー	175(140)ギル
しゃくじょう	200(160)ギル
サーベル	450(360)ギル
ミスリルソード	4000(3200)ギル

防具屋	
てつよろい	800(640)ギル
どうのうでわ	1000(800)ギル
てつのたて	100(80)ギル
かわのぼうし	80(65)ギル
かぶと	100(80)ギル

道具屋	
ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
テント	250(160)ギル
コテージ	3000(2000)ギル
きんのはり	800(500)ギル

宿屋	
宿泊料	100(100)ギル

教会	
復活料	200(200)ギル

L3白魔法屋
ケアルア、アディア、バファイ、ヒール
各1500(1000)ギル

L3黒魔法屋
ファイラ、ホールド、サンダラ、シェイラ
各1500(1000)ギル

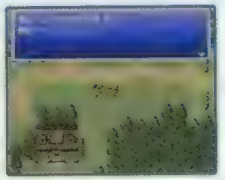
L4白魔法屋
ボイゾナ、フィアー、バコルド、ポキャル
各4000(2500)ギル

L4黒魔法屋
スリプラ、ヘイスト、コンフュ、ブリザラ
各4000(2500)ギル

EVENT GUIDE　妖精王とダークエルフ

拠点の町の怪事件

この町は道具屋の品ぞろえが充実している。南大陸にはほかに町がないので、しばらくはここが攻略の拠点となるだろう。住民であるエルフたちの話を聞くと、彼らの王子が深い眠りについてしまったこと、王子が目覚めなければダークエルフの暗黒の力に世界が支配されてしまうこと、アストスというダークエルフの王がいることなど、この町中心に広がっている事件のあらましがわかってくる。おそらくこのアストスという人物が、王子の目を覚ますカギを握っているに違いない。しかし、行方をくらましたアストスは、一体どこにいるのだろうか？　買い物を済ませ、一通り情報収集をしたら、今度はエルフの城へと足を運んでみよう。



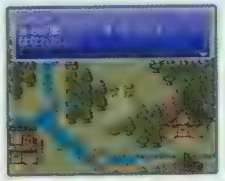
エルフのひとりが、王子を助けてくれと懇願。さっそくお城に会いに行ってみよう。

白魔法屋、黒魔法屋、ともに2軒すつある。すべての魔法屋に立ち寄って、魔法の充実をはかろう。

情報　古い城とエルフの予言者

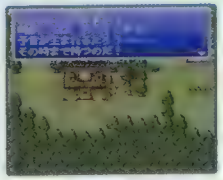
西にそびえる古ぼけた城

町のエルフのひとりが、以前西に旅をしたときに古ぼけた城に迷い込んだという体験談を話してくれる。聞くからに怪しい西の城には、いったい何があるのだろうか？　もしかしたらその場所にアストスが隠れているのかもしれないが……。



「時」を待つふたりの予言者

この町には、予言が生まれるのを静かに待ち続けている、ふたりの予言者がいる。彼らは今は何も教えてくれないが、ときが来れば重要な情報を話してくれるのだ。いくつかイベントをこなして、しばらくしたら、また改めて話しかけてみよう。



Town Guide ★ タウンガイド

エルフの城

ワールドマップ ⑤-5

エルフの町を眼下に見下ろす位置に、風格のある古城がそびえ立つ。今まで[illegible]話によると、[illegible]

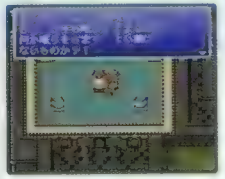
目的 エルフの王子との謁見

◎エルフの城

入手情報 眠る王子とドワーフの洞窟

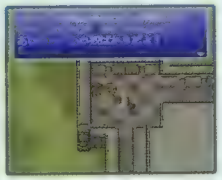
ダークエルフ、アストスの呪い

城の王子はアストスに呪いをかけられ、5年も眠り続けていた。眠りを覚ますには、妙薬と名高い「めざめのくすり」が必要だという。魔女マトーヤならこの薬を作れそうだが、彼女は今、目がまったく見えないため、残念ながら頼めそうにもない。



気立てのいいドワーフたちの情報

城のエルフによると、アルディの海の西の端にある洞窟に、気のいいドワーフたちが住んでいるという。親切で博識な彼らなら、王子の呪いに関する重要な手がかりを教えてくれるに違いない。さっそく船を北に進ませ、ドワーフの洞窟を目指そう。



推奨レベルと攻略ルート

西の城攻略を後回しにしておいて、レベルアップも兼ねて先にドワーフの洞窟へ向かおう。というのも、西の城のボスであるアストスは、これまでの敵に比べてケタ違いに強い。来たるべきアストス戦に備えてパーティーを鍛え上げ、装備も充実させておく必要がある。右にアストス戦までに最低限やっておきたいことを挙げたので参考にして欲しい。順序としてはまずエルフの町でサンダラを購入。これで海の敵を複数倒せるようになるので、経験値やギルを一気に稼いでしまおう。戦いの相手は、経験値の高いシャークやギルをたくさん持つパイレーツがおすすめだ。エルフの町の周辺に出現するオーガも、この時点では最高レベルの経験値を持つので、積極的に狙っていきたい。そして稼いだギルを武器・防具に投資して最強装備を目指しつつ、最低でもレベル7まで戦士を鍛えておこう。このくらいのレベルになると2回攻撃ができるようになるため、ダメージがグンとアップする。黒魔法のヘイストがあればさらに攻撃回数が増えるので、一層心強い。

サンダラを使えば、海の敵を一度に何匹も倒せる。経験値稼ぎの効率を上げるために、欠かせない魔法だ。

ヘイストをかければ、攻撃回数が倍に！ ヘイスト＋物理攻撃という戦い方は、これからのボス戦でも基本となる。

ドワーフの洞窟

目的　ドワーフたちから情報を入手する

合言葉は「ラリホー」

洞窟では、陽気なドワーフたちが仲良く暮らしている。めったに太陽の下に現われない彼らだが、気さくに一行を迎えてくれる。エルフと同様、自然と共存し、不思議な技に精通する彼らは、人間よりもずっと知識が深い。光の戦士たちのためにいろんな情報を教えてくれるはずだ。

この洞窟にも、「しんぴのかぎ」によって閉ざされた扉がある。今しばらくは開けられない。

ドワーフの洞窟

宝箱
1 450ギル
575ギル
2

EVENT GUIDE　重要アイテムの情報が豊富な場所

心優しきドワーフたち

ドワーフたちから教わるのは、「ふゆうせき」「ニトロのかやく」「アダマンタイト」など、とにかくアイテムに関する情報が多い。いずれも後に重要になるものばかりなので、もらさず耳を傾けておきたい。また、マトーヤの目を治すために光の戦士たちが探している「すいしょうのめ」も、なんとアストスが盗み取っていたという事実も発覚する。エルフの王子を眠りから覚ますには、やはりなんとかしてアストスを探し出さねばならないようだ。

また、「西のほうから徐々に大地が腐っている」という不吉な話も聞かされる。プラボカの港町でも同じような噂を耳にしたが、現時点ではまだ、西の大陸に上陸することはできない。

エルフの王子に呪いをかけるし、「すいしょうのめ」は盗む。アストスはとことん極悪人だ。

どんなものでも浮かすことのできる「ふゆうせき」。ドワーフだけが知る、神秘の物質なのだろうか？

入手物　伝説の金属と火薬のありか

伝説の金属

幻の剣を生み出す、伝説の金属「アダマンタイト」。手錬の鍛冶屋・スミスは、この金属を見つけてきたら、名剣を作ってくれるという。「アダマンタイト」についてはさすがのドワーフたちにもこれ以上はわからないらしいが、何としても見つけたい。

運河建設のために必要なモノ

アルディの海と外海をつなぐ、運河を掘ろうと計画中のネリク爺さん。「ニトロのかやく」があれば、邪魔な岩を破壊して、一気に工事が進むという。この強力な火薬は、使いこなせる人物がいない今、とある城の宝物庫にしまわれているらしいが……。

Route Guide ✦ ルートガイド

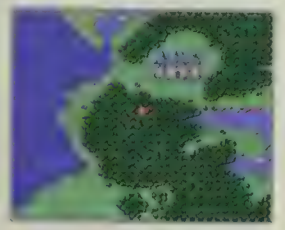
この目的地までの道のり

エルフの町～西の城～沼の洞窟

西の古城の住人に会う

西の城へ向かうには、ドワーフの洞窟からいったんエルフの町に戻り、そこからテクテクと長い道のりを歩いて行くことになる。南には沼の洞窟もあるが、そちらは後回しにしよう。噂に聞く古城には、果たして何が待ち受けているのだろうか？

←徒歩



西の城に行くには、大きな森を越えて北上しなければならない。

途中のエリアに出現するモンスター

- ウルフ(4～6匹)／ウォーグウルフ(0～1匹)
- コブラ(1～2匹)
- ギガースウォーム(1～3匹)／オーガ(1匹)
- オーガ(1～2匹)
- ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- タランチュラ(1～4匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
- ゴブリンガード(2～5匹)／ウェアウルフ(0～2匹)
- オーガ(1～2匹)
- ガスト(1～4匹)
- ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- タランチュラ(1～4匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
- サソリ(2～4匹)

ガスト
HP 56
特徴 マヒ攻撃
➡攻略 P144

サソリ
HP 84
特徴 毒攻撃
➡攻略 P144

Route Guide ✦ ルートガイド

ワールドマップ ✦ 4

西の城

目的 王様に会い、「クラウン」探索の依頼を受ける

◎西の城

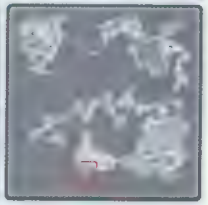
EVENT GUIDE またしてもアストスの呪いが……

この城にも、諸悪の根元・アストスの姿はなかった。代わりにアストスにだまされて城を荒らされてしまったという王様がひとり。王様いわく、南の沼の洞窟にある「クラウン」を取り戻せば、城が元に戻るとのことだ。アストスは「クラウン」と共に、今も沼の洞窟に潜んでいるのだろうか？　どうやら沼の洞窟に向かって真相を突き止めるしかしかないようだ。

なお、西の城にも「しんぴのかぎ」で閉ざされた部屋がある。場所を覚えておき、再び訪れよう。

Dungeon Guide ✦ ダンジョン

沼の洞窟



目的　盗まれた「クラウン」の探索

攻略アドバイス

この洞窟に挑むには、レベル8以上で「ポーション」50個、「どくけし」を20個ぐらいは持って行きたい。洞窟内ではセーブすることができないので、入口で「テント」などを使ってセーブしておくのを忘れずに。無理に1回ですべて探索しようとせずに、何回かに分けて潜るのが安全だ。

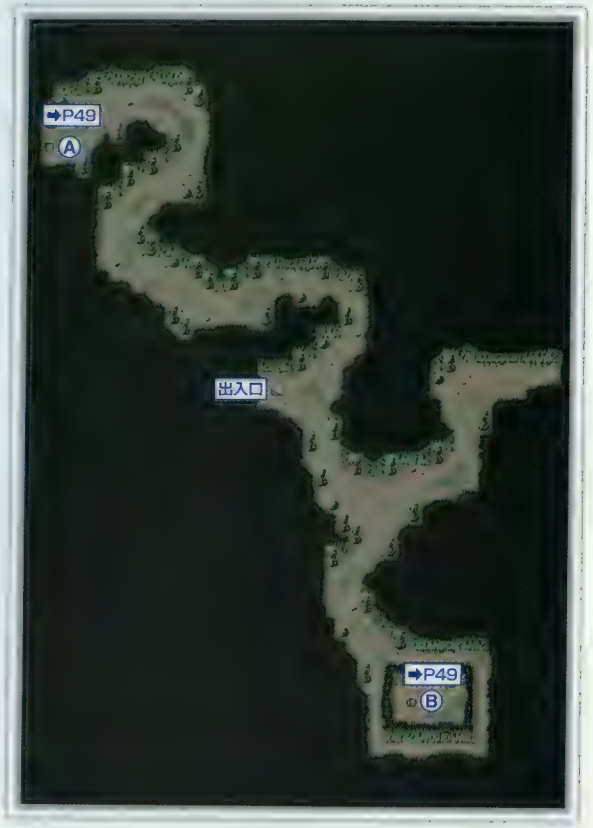
出現モンスター

- シャドウ(2〜4匹)
- グリーンスライム(2〜4匹)
- ゾンビ(2〜3匹)／グール(2〜4匹)
- スケルトン(3〜5匹)／クロウラー(0〜2匹)
- タランチュラ(1〜2匹)／ブラックウィドウ(0〜2匹)／グリーンスライム(0〜1匹)／グレイウーズ(0〜1匹)
- グレイウーズ(1〜3匹)
- ウェアウルフ(3〜6匹)

グリーンスライム
HP 24
特徴 高い防御力、毒
➡ 攻略 P144

クロウラー
HP 84
特徴 マヒ攻撃
➡ 攻略 P144

沼の洞窟B1F



沼の洞窟B2F北

ガーゴイル
HP 80
特徴 複数回攻撃
➡ 攻略 P145

ブラッディボーン
HP 144
特徴 高い攻撃・防御
➡ 攻略 P145

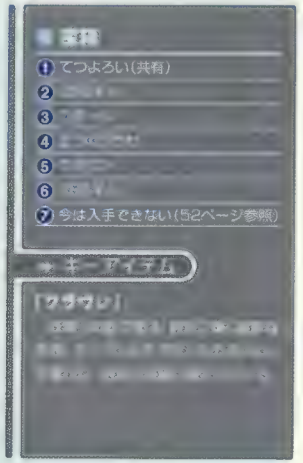
出現モンスター

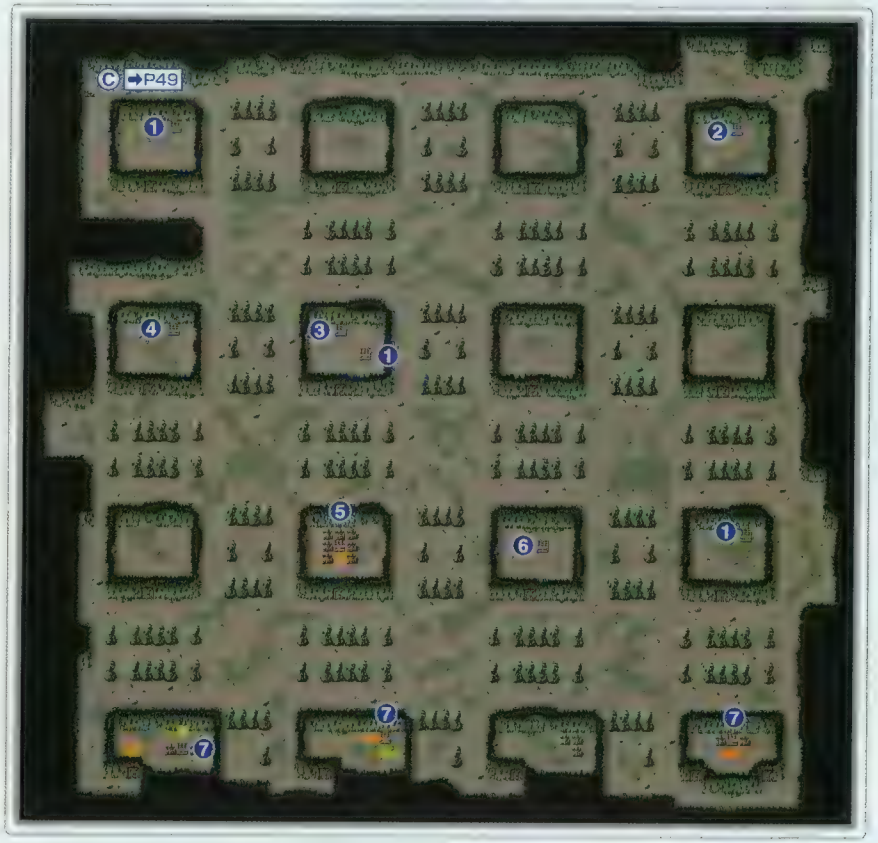
- ゾンビ(2〜3匹)／グール(2〜4匹)
- グリーンスライム(2〜4匹)
- ガーゴイル(2〜3匹)
- スケルトン(3〜5匹)／クロウラー(0〜2匹)
- ブラッディボーン(1匹)／スケルトン(2〜4匹)／クロウラー(1匹)
- タランチュラ(1〜2匹)／ブラックウィドウ(0〜2匹)／グリーンスライム(0〜1匹)／グレイウーズ(0〜1匹)
- サソリ(2〜4匹)
- ウェアウルフ(2〜5匹)／ウォーグウルフ(0〜5匹)

沼の洞窟B2F南

攻略アドバイス

地下3階にある「クラウン」を入手するためには、宝箱の前で待ち受けるピスコディーモンを倒さなければならない。だがピスコディーモンは、倒しても宝箱の前を通ると繰り返し襲ってくる固定モンスター。うっかり出現ポイントを通過して、何度も戦うハメにならないように気をつけよう。前もってミスリルソードとレベル4の魔法を購入しておき、万全の状態で挑みたい。ポイントは洞窟の最下層であるこの地点まで、どれだけ無傷で来れるか。すでにいい装備が整っているなら、洞窟内のアイテムはまったく取らずに、「クラウン」だけを目指して一気に駆け抜けるのも手だ。





◎沼の洞窟B3F

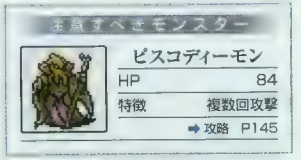
出現モンスター

沼の洞窟B3F

- グリーンスライム(2~4匹)
- ガーゴイル(2~3匹)
- ブラッディボーン(1匹)／スケルトン(2~4匹)／クロウラー(1匹)
- グレイウーズ(1~3匹)
- タランチュラ(1~2匹)／ブラックウィドウ(0~2匹)／グリーンスライム(0~1匹)／グレイウーズ(0~1匹)
- ウェアウルフ(3~6匹)
- サソリ(2~4匹)
- ウェアウルフ(2~5匹)／ウォーグウルフ(0~5匹)

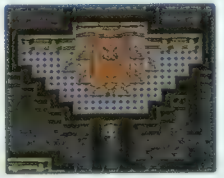
注意すべきモンスター

- ピコスディーモン(2~4匹)
- アナコンダ(2~6匹)



「クラウン」は入手したが……

「クラウン」は取り戻したものの、肝心のアストスの姿は見えない。ここで剣を交えると思っていたのに、どこか別の場所に身を隠しているのだろうか？　なんだか釈然としないが、とりあえずは西の城にいる王様に「クラウン」を届けに向かおう。

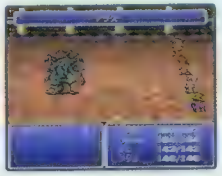


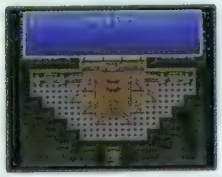
EVENT GUIDE 西の城再び

「クラウン」を持ち帰ると……

西の城の王様のところに戻って「クラウン」を渡すと、王様が変身して正体を現わす。なんと彼こそがこの事件の元凶・アストスだったのだ。身構える間もなく、その場でバトルに突入するのだが、アストスの強さは驚異的。ファイラ、サンダラ、ヘイストなどの魔法をバンバン唱えてくる上、物理攻撃の強さもハンパではない。現時点のパーティーのレベルや装備を考えると、かなりハードな戦いになることが予想される。西の城に入る前に、「テント」などで必ずセーブしておきたい。

アストスを倒すと、奴が隠し持っていた「すいしょうのめ」が手に入る。これをマトーヤに渡せば、きっと引き換えに「めざめのくすり」を作ってくれるに違いない。


城の前でセーブするのを忘れずに。デスを食らったら、いさぎよくリセットしてやり直すのも手だ。


アストスが体内に隠し持っていた「すいしょうのめ」を、さっそく魔女マトーヤに返しに行こう。

EVENT GUIDE 「しんぴのかぎ」の封印を解く

「わらしべ」イベント

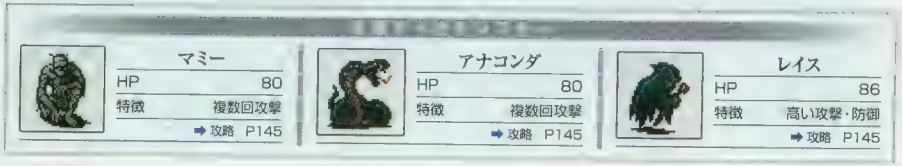
ダークエルフのアストスを倒して手に入れた「すいしょうのめ」。これをマトーヤに渡せば、お礼に「めざめのくすり」を作ってもらえる。そこで今度はそれをエルフの城の王子に飲ませれば、無事に王子が目覚め、「しんぴのかぎ」を譲り受ける。わらしべ長者のように次々とアイテムを受け渡していくこのイベントは、最終的にはコーネリア城にある「ニトロのかやく」を、ドワーフの洞窟にいるネリクに渡せば終了となる。「ニトロのかやく」を手に入れるついでに、下のリストを参考にしながらアイテムを回収しておこう。ただし宝箱の中身はすでに魅力が薄れてしまったアイテムもあるので、必要ないならわざわざ取りに行かなくてもよい。「ニトロのかやく」をネリクに渡すと運河が完成し、外海へ船を進めることが可能になる。

●「しんぴのかぎ」で封印されている宝物庫とその中身

コーネリア城	ニトロのかやく、てつよろい、てつのたて、しゃくじょう、サーベル、ミスリルナイフ
カオス神殿	さんのはり、ウェアバスター、ルーンブレード
エルフの城	ミスリルハンマ、400ギル、330ギル、せいどうのこて
ドワーフの洞窟	テント、おおかぶと、ウィルムキラー、ミスリルナイフ、かぶと、ミスリルメイル、575ギル、コテージ
西の城	フォールチョン、はがねのこて、ちからのつえ
沼の洞窟	ぎんのうでわ、ミスリルナイフ、1020ギル

宝箱を守る固定モンスター

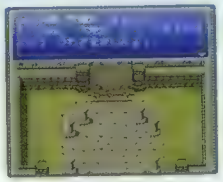
封印された宝物庫を開けてまわる際には、宝箱を守る固定モンスターに注意したい。固定モンスターは通常の敵よりもワンランク上の強さを誇るものが多いので、気を抜くとあっさり全滅させられる。だがこの厄介な固定モンスターには、逃走が可能なものも存在するのだ。逃走できるモンスターであれば、すぐさま戦闘離脱して、宝箱の中身だけちゃっかり頂戴してしまうことも可能になるのである。141ページからのモンスターデータで、逃げやすさの確認をしておくとよい。もちろん、来るべき外海での冒険に備えて、何度も出現してくれる強敵を相手に、レベルアップを図ってもいい。



人手前編 腐った大地と「ひくうせん」

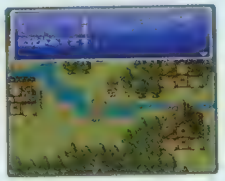
西の大陸の悪魔

エルフの城の門番から聞いた話では、西の洞窟に悪魔が住みつき、大地が腐り始めているという。どうやらこれから向かう西の大陸でも異変が起こっているらしい。その悪魔を退治できれば、西の大地を蘇えらせることが可能なのだろうか？



空飛ぶ船の伝説

エルフの町にあるレベル3白魔法屋。その西側にいるエルフからは、この世界のどこかに「ひくうせん」なる空飛ぶ船が埋まっているという話が聞ける。ドワーフの洞窟で聞いた「ふゆうせき」の話と、何か関係があるかもしれない。



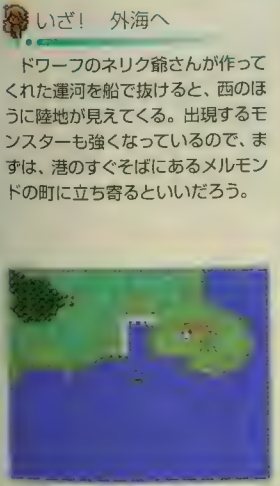
Route Guide ルートガイド

次の目的地までの道のり

ドワーフの洞窟～メルモンドの町

いざ！ 外海へ

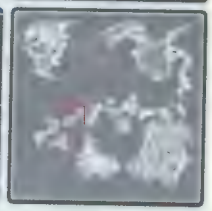
ドワーフのネリク爺さんが作ってくれた運河を船で抜けると、西のほうに陸地が見えてくる。出現するモンスターも強くなっているので、まずは、港のすぐそばにあるメルモンドの町に立ち寄るといいだろう。



運河を抜けて西に航路を取ると、やがてメルモンドの港が見えてくる。

Town Guide ✦ タウンガイド

メルモンドの町



大地は腐って変色し、教会はボロボロに壊され、痛ましい姿をさらした西大陸の港町。町の荒廃は、町の南にあるアースの洞窟に住みついた悪魔が原因らしい。

目的 腐っていく大地の情報を入手する

メルモンドの町

武器屋

しゃくじょう	200(160)ギル
サーベル	450(360)ギル
ロングソード	1500(1200)ギル
フォールチョン	450(360)ギル

宿屋

宿泊料	100(100)ギル

防具屋

ナイトのよろい	45000(36000)ギル
ぎんのうでわ	5000(4000)ギル
おおかぶと	450(360)ギル
せいどうのこて	200(160)ギル
はがねのこて	750(600)ギル

L5白魔法屋

ケアルダ	8000(5000)ギル
レイズ	8000(5000)ギル
ダディア	8000(5000)ギル
ヒーラ	8000(5000)ギル

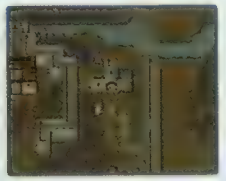
L5黒魔法屋

ファイガ	8000(5000)ギル
クラウダ	8000(5000)ギル
テレポ	8000(5000)ギル
ラスロウ	8000(5000)ギル

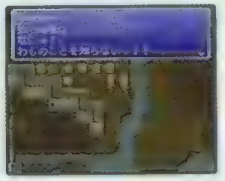
EVENT GUIDE 土のクリスタルの輝きを取り戻せ

バンパイアに襲われた町

各地で聞いた噂に違わず、メルモンドの町の大地は腐り始めていた。作物が育たなくなり生気を失っていく大地に人々は絶望しており、道具屋もなく、おまけに教会も壊れたままで、ここでは戦いの準備を整えることすらままならない。町の人の話によれば、土のクリスタルに輝きが戻れば、大地にも再び命が戻るとのこと。町の南の「悪魔の尻尾」と呼ばれる半島にはアースの洞窟があり、そこに住むバンパイアのしわざで、大地が荒れ果ててしまったというが、このバンパイアを退治すれば、土のクリスタルの輝きは取り戻せるのだろうか？



バンパイアの手で破壊されたあと、放置されたままの教会。戦闘不能が治せないのは痛い。

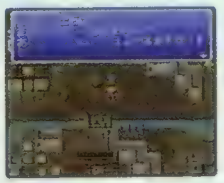


やたらと態度の大きい学者。ウネと名乗るこの人物には後々非常に世話になることになる。

入手情報 石の巨人とサーダ爺さん

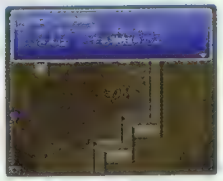
巨人は宝石を好む

どこかの洞窟に住むといわれる石の巨人は、石を食べる、という情報を、町にいる青年から入手できる。石の中でもとりわけ宝石には目がないようだ。居場所はまだわからないが、近いうちに必ず役に立つ情報なので、覚えておくこと。



南の端の洞窟に住む賢者

とても物知りなサーダという賢者が、南の端にある洞窟に住んでいるとのこと。冒険のヒントになるような話が聞けるかもしれないので、あとで会いに行ってみることにしよう。南の端には、ある洞窟を抜けていかなければならないようなのだが……。



アースの洞窟に潜む前に

[illegible]ない。アースの洞窟へと向かう前に、エルフの町などで道具を買いためしておこう。

もうひとつの町クレセントレイク

[illegible]運河が開通した時点で、実はメルモンド以外にも行ける町がある。それは、南東にあるクレセントレイクの町（67[illegible]でメルモンドの港から南下し、大海に出[illegible]港から少し離れたところにあるので、歩いて行こう。

町には、優れた装備品や魔法が売られているので、先にここで買い物をすませておくと、アースの洞窟での戦闘が楽[illegible]

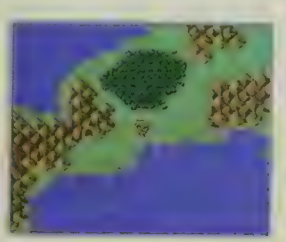
Route Guide ルートガイト

次の目的地までの道のり

メルモンドの町～巨人の洞窟～賢者の洞窟～アースの洞窟

南にある3つの洞窟

西の大陸には3つの洞窟がある。倒すべきバンパイアがいるのはアースの洞窟。だが、そこに向かう前に、賢者サーダに冒険のヒントを聞いておきたいところ。彼の住む賢者の洞窟に行くには、巨人の洞窟を通り抜けなければならない。右のルート図を見ながら、まずは巨人の洞窟に向かって進んでいこう。



たいして遠回りにはならない。アースの洞窟へ向かう前に、ぜひ立ち寄ってみよう。

途中のエリアに出現するモンスター

- ウルフ(4～6匹)／ウォーグウルフ(0～1匹)
- コブラ(1～2匹)
- ギガースウォーム(1～3匹)／オーガ(1匹)
- オーガ(1～2匹)
- ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
- タランチュラ(1～4匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)

- グール(2～5匹)／ガスト(0～4匹)
- シャドウ(3～7匹)
- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
- オーガ(1～3匹)／ハイエナドン(0～2匹)
- ウォーグウルフ(4～8匹)
- キティタイガー(1～3匹)
- タランチュラ(3～6匹)／ブラックウィドウ(0～2匹)

キティタイガー
HP 132
特徴 クリティカル
➡攻略 P146

巨人の洞窟

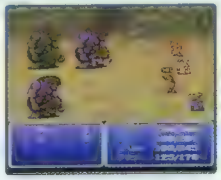
目的 賢者の洞窟へ向かうため、通り抜ける

出現モンスター

- オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
- ウォーグウルフ(4～8匹)
- キティタイガー(1～3匹)
- タランチュラ(4～8匹)

「ここは誰も通さん」

洞窟の中では石の巨人が道をふさいでいて、通ることができない。宝石が大好物だという石の巨人とは、どうやらこいつのことのようだ。ここは巨人の好きな宝石をどこかで手に入れてから、改めて訪れるとしよう。洞窟の中には宝箱もあるが、残念ながら、こちらも巨人をどかしてからでなければ入手できない。



洞窟内には巨人系モンスターが出現するので、ここで経験値稼ぎをするのもいいだろう。

13 Dungeon Guide ● ダンジョンガイド

アースの洞窟

メルモンドの町の南西、悪魔の尻尾のような形をした巨大な半島。不気味に笑うかのように口を開けた洞窟に、町を荒らしたバンパイアが潜んでいる。

目的 バンパイアを退治する

攻略アドバイス

地下1階の西側、色分けされた地帯は、1歩歩くごとにヒルギガースとリザードが出現する。経験値稼ぎなどの特別な理由がない限り、あえて近づく必要はないだろう。

出現モンスター

▼アースの洞窟B1F

- アナコンダ(2~6匹)
- ミノタウロス(1~2匹)
- コブラ(3~7匹)
- オーガチーフ(1~4匹)／オーガ(0~2匹)
- ガーゴイル(3~8匹)
- タランチュラ(3~6匹)／ブラックウィドウ(0~2匹)
- マミー(2~5匹)

▼固定モンスター

- ヒルギガース(1~2匹)／リザード(0~3匹)
- アースエレメント(1匹)

アースの洞窟B1F

注意すべきモンスター

ヒルギガース
HP 240
特徴 高い攻撃と防御
➡攻略 P146

アースエレメント
HP 288
特徴 高い攻撃と防御
➡攻略 P146

宝箱
1 1975ギル
2 880ギル
ポーション
3 [illegible]
795ギル

アースの洞窟B2F

出現モンスター

▼アースの洞窟B2F

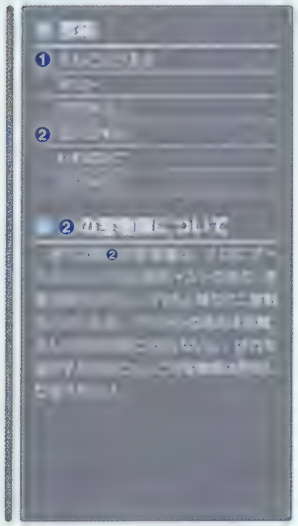
- コブラ(3~7匹)
- ミノタウロス(1~2匹)
- ガーゴイル(3~8匹)
- オーガチーフ(1~4匹)／オーガ(0~2匹)
- ウェアウルフ(2~5匹)／ウォーグウルフ(0~5匹)
- タランチュラ(4~8匹)
- トロル(1~2匹)／ミノタウロス(0~1匹)
- ヒルギガース(1~2匹)

▼固定モンスター

- アースエレメント(1匹)

注意すべきモンスター

トロル
HP 184
特徴 複数回攻撃
➡攻略 P146



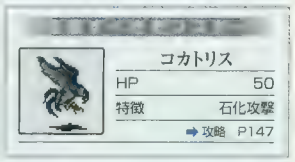
攻略アドバイス

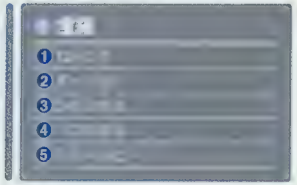
地下3階には、石化効果がある攻撃を繰り出すコカトリスが出現する。石化は戦闘終了によって自動的に治るステータス異常ではない。「きんのはり」を持っていないのなら、いったん地上に戻ろう。安全のためにエルフの町で購入してから、改めて潜入するようにしたい。

出現モンスター

- ウェアウルフ(2～5匹)／ウォーグウルフ(0～5匹)
- オーガチーフ(1～4匹)／オーガ(0～2匹)
- ビスコディーモン(2～4匹)
- ワイト(2～5匹)／ガスト(2～5匹)
- レイス(2～6匹)
- コカトリス(2～6匹)
- マミー(2～5匹)
- オーカーゼリー(2～5匹)／タランチュラ(0～5匹)

- アースエレメント(1匹)





EVENT GUIDE 石板で封印された場所

バンパイアを倒したあとに

地下3階に潜んでいたバンパイアを倒すと、宝箱から「スタールビー」を手に入れることができる。これをアイテムコマンドで確認すると、「きょだいな あかい ほうせき」とメッセージが出る。宝石ということは、きっと巨人の洞窟で道を防いでいた、石の巨人に渡すアイテムに違いない。この洞窟を出たら、さっそく巨人に会いに行ってみよう。

また、バンパイアの部屋の奥の通路を進むと、何やら意味ありげな石板が見つかる。非常に気になるところだが、今はまだどうすることもできない。いったん地上に戻って、石板に関する情報を集めてから、もう一度訪れる必要がありそうだ。

大地を腐らせた張本人、バンパイア。アンデッドなのでディア、ファイア系の魔法が効果的。

通路の先、行き止まりにある邪悪な石板。この石板には、いかなる秘密が隠されているのか？

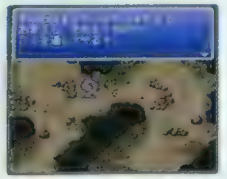
入手情報 止まらない大地の腐敗

途方に暮れる人々

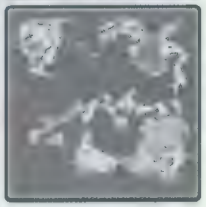
バンパイアを倒してメルモンドの町に戻っても、なぜか大地の腐敗は止まらない。こうなったら、以前会うことができなかった、サーダという賢者に助けを求めてみてはどうだろう。サーダは、巨人の洞窟の向こうにある、賢者の洞窟に住んでいる。

巨人の洞窟を抜けて

再び巨人の洞窟に向かい、アースの洞窟で手に入れた「スタールビー」を石の巨人に渡そう。すると巨人がようやく道を開けてくれる。この洞窟を抜けて南のほうに進んで行けば、賢者サーダの住んでいる洞窟にたどり着くことができる。



賢者の洞窟



目的　賢者サーダに大地の腐敗を止める方法を聞く

真の敵は別に

サーダ爺さんの話によると、真の敵はバンパイアではないようだ。大地の腐敗を止めるには、アースの洞窟のさらに奥深くに潜む、強大な敵を倒さねばならないらしい。サーダ爺さんにもらった「つちのつえ」を、先ほどの怪しげな石板のところで使い、地底への封印を解くのだ。

キーアイテム

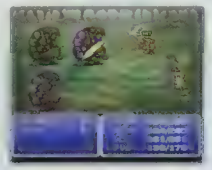
「つちのつえ」

賢者の洞窟

アースの洞窟再潜入の前に

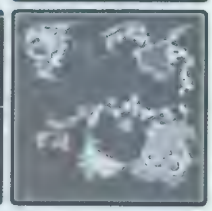
アースの洞窟の深部には、複雑なダンジョンと、さらに手強いモンスターが待ち受けている。真の敵を倒すべく再潜入する前に、最低でも右に挙げた4つの条件は満たしておきたい。また余裕があればクレセントレイクの町まで足をのばして、サンガーをはじめとするレベル6の魔法を購入しておくとさらに心強いだろう。「ポーション」も買えるだけ買ってから挑むこと。特に「ノーマルモード」でプレイしているなら、99個購入しておいても、決して持ちすぎではない。

◆白魔法はバサンダ、バファイ、バコルドを習得



3回攻撃が可能になるとヘイストの効果も一層増え、ダメージを大幅に増やすことができる。

アースの洞窟（2回目）



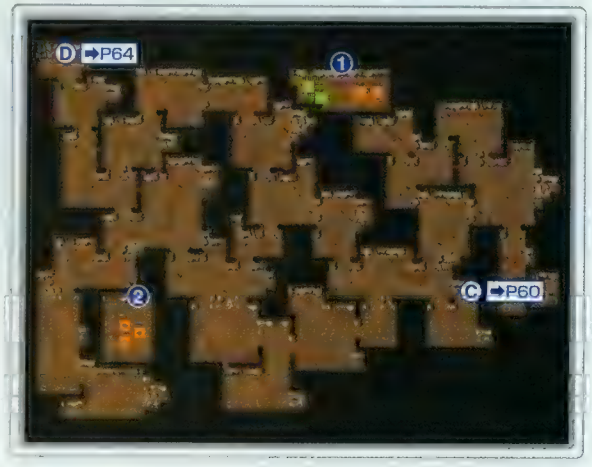
目的　土のカオス・リッチを倒す

出現モンスター

- ピスコディーモン（2〜4匹）
- ワイト（2〜5匹）／ガスト（2〜5匹）
- レイス（2〜6匹）
- トロル（1〜2匹）
- コカトリス（2〜6匹）
- ゴブリンガード（0〜5匹）／ウェアウルフ（1〜3匹）／ヒルギガース（0〜2匹）／リザード（0〜2匹）
- オーカーゼリー（2〜5匹）／タランチュラ（0〜5匹）

- オーガメイジ（1匹）／オーガチーフ（1匹）／ハイエナドン（0〜7匹）
- スフィンクス（1〜2匹）

アースの洞窟B4F



オーガメイジ
HP 144
特徴 補助魔法
➡攻略 P147

スフィンクス
HP 228
特徴 複数回攻撃
➡攻略 P147

宝箱
1 455ギル
5450ギル
2

◎アースの洞窟B5F

攻略アドバイス

地下4階の宝箱はほとんどがギル。また唯一めぼしいアイテムである「ミスリルのたて」も、次に訪れるクレセントレイクの町で購入できるので、ギルや装備に不自由していなければ、無理に取らずに地下5階に向かおう。また地下5階には宝箱はない。二度目の潜入では、ボス先にたどり着くまで、どれだけ体力を温存できるかが勝負なので、ムダな移動と戦闘は極力避けたい。

出現モンスター

- トロル(1～2匹)
- レイス(2～6匹)
- タランチュラ(4～8匹)
- トロル(1～2匹)／ミノタウロス(0～1匹)
- ヒルギガース(1～2匹)
- マミー(2～5匹)
- オーカーゼリー(2～5匹)／タランチュラ(0～5匹)
- アースエレメント(1匹)

BOSS リッチ[1回目]

➡攻略 P147

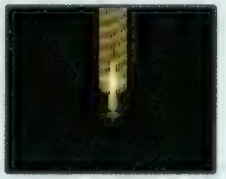
EVENT GUIDE 土のクリスタル復活!

緑が戻る大地

土のカオス、リッチを倒すと、ついに土のクリスタルに輝きが戻る。メニュー画面の右下にあるクリスタルの欄を確認してみよう。4つのクリスタルのうちひとつが、キラキラと輝いているはずだ。これでようやく、メルモンドの町の大地も蘇ることだろう。クリスタルの後ろにある台座から洞窟の出入口にワープできるので、メルモンドの町に戻ってみよう。「土がきれいになってきた」という、町の人の喜びの声が聞ける。

残るクリスタルはあと3つ。すべてのクリスタルの輝きを取り戻すべく、冒険を続けよう。

まばゆいばかりに輝く土のクリスタル。これで、徐々にではあるが大地が蘇るはずだ。

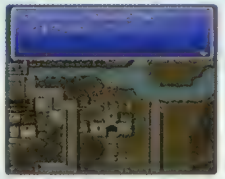


残り3体のカオス戦でもワープゾーンが出現する。戦いで力を使い切っても大丈夫だ。

入手情報 「ひくうせん」と高度文明

石で動かす「ひくうせん」

平和が戻ったメルモンドの町では、古代の人々が石を使い船を空に浮かべていたという話が聞ける。石とはドワーフの洞窟で聞いた「ふゆうせき」に違いない。世界のどこかに埋まっている「ひくうせん」を探し出すには、この石が必要となるのだろう。



北にあった高度文明

はるか昔、北の世界に非常に栄えた文明があったことを、メルモンドの町の人が教えてくれる。北の海に出ると、上陸こそできないものの、確かにそこにも大陸があることが確認できる。北の世界に足を踏み入れる方法はあるのだろうか?

● 予言の三日月とは

ヌー」という新しい乗り物や、クレセン

てくれる。それまでの情報を総合する

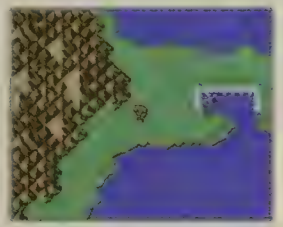
町にある湖を指すようだ。次はワール

Route Guide ✱ ルートガイド

メルモンドの町～クレセントレイクの町

三日月を目指せ

クレセントレイクの町までは少し距離があるので、ワールドマップを見ながら迷わないように進んでいこう。メルモンドの町の港を出たら船で西に進んで行くと右のマップのように、ワールドマップの東側に出てくるのだ。



ルート図を参考に、この港から湖を回り込んで、歩いて町に向かおう。

←徒歩 ←船

途中のエリアに出現するモンスター

▼クレセントレイクの町周辺

- アンクヘッグ(1～4匹)
- トロル(1～2匹)
- アナコンダ(2～6匹)／サソリ(0～4匹)
- ヒルギガース(1～2匹)
- トロル(1～2匹)／ミノタウロス(0～2匹)
- サソリ(2～6匹)／ミノタウロス(1～2匹)

アンクヘッグ

HP	222
特徴	毒攻撃

➡攻略 P147

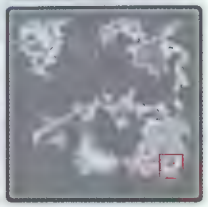
北の大陸について

ワールドマップで確認できるように、この世界には北にも大陸がある。しかし、北の大陸には港がひとつも見当たら[illegible]

クレセントレイクの町

[illegible]

目的 予言者ルカーンに会い、カヌーを入手する



クレセントレイクの町

武器屋

ミスリルナイフ	800(640)ギル
ミスリルソード	4000(3200)ギル
ミスリルハンマ	2500(2000)ギル
ミスリルアクス	4500(3600)ギル

防具屋

ミスリルメイル	7500(6000)ギル
ミスリルのたて	2500(2000)ギル
バックラー	2500(2000)ギル
ミスリルかぶと	2500(2000)ギル
ミスリルのこて	2500(2000)ギル

道具屋

ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
テント	250(160)ギル
コテージ	3000(2000)ギル

宿屋

宿泊料	200(200)ギル

教会

復活料	400(400)ギル

L6白魔法屋

ストナ	20000(13000)ギル
ダテレポ	20000(13000)ギル
プロテア	20000(13000)ギル
インビア	20000(13000)ギル

L6黒魔法屋

サンガー	20000(13000)ギル
デス	20000(13000)ギル
クエイク	20000(13000)ギル
スタン	20000(13000)ギル

EVENT GUIDE 星と予言に導かれた12人の賢者

カヌーを手に入れよう

クレセントレイクの町の東側には、大きな森がある。買い物や情報収集をしながら、町の右上から森に入って道づたいに進んでいこう。森の奥には、ルカーンを含む、12人の賢者たちが光の戦士を迎えてくれる。彼らはクリスタルや、4匹のカオスについての様々な情報を語る。今後の冒険のために、ここできちんと賢者たちの話を聞いておくこと。

攻略ルートに沿って土のカオス・リッチを倒していれば、ここで賢者のひとりからカヌーがもらえる。カヌーは、川や湖を移動できる小型の船。普通の船と違って持ち運びが可能で、川や湖を移動する際には自動で乗り降りできるという便利な乗り物。これを使えば遠回りをしていたルートも、水辺を通ってショートカットできるようになるのだ。

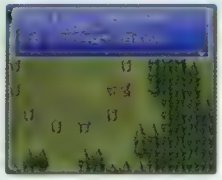
円を描くようにたたずむ12人の賢者。彼らも、サーダに負けない博識ぶりを見せてくれる。

クレセントレイクの武器屋、防具屋には、性能のいいミスリル製品が揃っている。

入手情報 火のカオスと冒険者

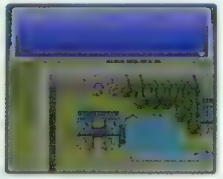
ふたつ目のクリスタル

何人かの賢者から、火のカオスの話が聞ける。どうやら火のカオスは、町の西にあるグルグ火山にいるらしい。早速もらったカヌーを使うときが来たようだ。町で装備を整えたら川を逆上って、次の目的地のグルグ火山入口を目指そう。



眠っている冒険者

クレセントレイクの町の左上にある墓地。そこにいる男は、世界を旅する冒険者だ。今はまだ旅の疲れで昼寝中だが、目覚めたときには重要な情報を話してくれる。グルグ火山をクリアするころには目覚めてくれるので、そのときに話しかけよう。



キーアイテム

[カヌー]

どこでも進める、小型の船。普段は折

カヌーを使って試練の城へ

れば、港がなくても、船を

できる。この性質を利用し、実は北大陸

ないこの時点では、固定モンスターのト

ないので、挑戦するなら覚悟が必要。

上級者のクリア法

スを倒しにグルグ火山に向かうのが順当。だが、火、氷、風のカオスは、どれ

えば飛空船が手に入るので、水、風のカ

が多く、そのたびに回復させるのが相

べての宝物を取り、レベルを上げてから、悠々とグルグ火山を攻略するとい

次の目的地までの道のり

クレセントレイクの町～グルグ火山

マグマ噴く火山

グルグ火山に行くには、カヌーで入り組んだ川を上っていかねばならない。火山の中には避けて通れないダメージゾーンがたくさんあるので、できれば「ポーション」を99個持って臨みたい。

ダメージゾーンは、1歩進むごとに1ずつダメージを受けてしまう。

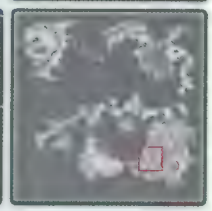
←徒歩 ←カヌー

途中のエリアに出現するモンスター

ヒドラ(1～4匹)／クロコダイル(0～3匹)	アンクヘッグ(1～4匹)
ピラニア(0～2匹)／クロコダイル(0～2匹)／オチュー(1匹)／ヒドラ(0～1匹)	トロル(1～2匹)
ネオチュー(1匹)	アナコンダ(2～6匹)／サソリ(0～4匹)
ホワイトダイル(1～2匹)／レッドピラニア(0～3匹)	ヒルギガース(1～2匹)
ホワイトダイル(1匹)／レッドピラニア(1～4匹)	トロル(1～2匹)／ミノタウロス(0～2匹)
ヒドラ(1～2匹)	サソリ(2～6匹)／ミノタウロス(1～2匹)
ピラニア(2～6匹)	ゴブリンガード(2～5匹)／ウェアウルフ(0～2匹)
オチュー(1匹)／ピラニア(0～2匹)	オーガ(1～2匹)
ヒドラ(1匹)／オチュー(0～1匹)	ガスト(1～4匹)
ピラニア(3～8匹)	ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
ピラニア(2～4匹)／クロコダイル(0～2匹)	タランチュラ(1～4匹)
	オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
	サソリ(2～4匹)

16

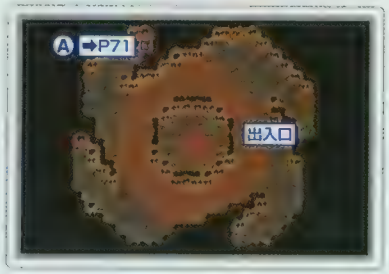
グルグ火山



目的 火のカオス・マリリスを倒す

出現モンスター

- スフィンクス(1～2匹)
- ホーンドデビル(2～5匹)
- オーガメイジ(1匹)／オーガチーフ(1匹)／ハイエナドン(0～7匹)
- アンクヘッグ(1～6匹)
- サソリ(2～6匹)／ミノタウロス(1～2匹)
- グレイウーズ(4～7匹)



グルグ火山B1F

ホーンドデビル
HP 94
特徴 多彩な魔法
➡攻略 P148

攻略アドバイス

地下5階まである巨大な迷宮は、一度で攻略しようと思わず、数回に分けて挑むべきだ。炎系の攻撃をする敵が多いので、もし習得していないならエルフの町に戻ってバファイを購入したい。ダメージゾーンは厄介だが、実は敵に絶対遭遇しないというメリットがある。1歩でわずか1ダメージのダメージゾーン、ここは有効に利用したい。

命中率と攻撃回数

攻撃力が高い武器と命中率が高い武器とではどちらが有利か。これを考える上で重要なのが命中率と攻撃回数の関係だ。攻撃回数の増加には命中率が強く影響していて、レベルアップによって命中率が上昇し、一定の数値を超えるごとにキャラクターの攻撃回数が1回ずつ増加する。例えば「ミスリルソード」と「ミスリルアクス」を装備させた戦士で比較すると、命中率73、レベル22の時点では、どちらも最大攻撃回数が3回で、単純に攻撃力の高い「ミスリルアクス」を装備したほうがダメージを与えられる。しかしレベルが上昇し命中率が高くなると、「ミスリルソード」では3回のままなのに、「ミスリルソード」だと4回攻撃になる。つまり1回の攻撃力は低くても、総合ダメージでは「ミスリルソード」のほうが上回るのだ。「さいきょう」コマンドを使うと、攻撃力の高い武器を優先して装備されるし、通常は攻撃力にのみ関心が向かいがちだ。だがレベルが上がったら時々武器を変更してみて、より効果的な装備に変えられないか、確認するクセをつけたい。

グルグ火山B2F

宝箱
1. ミスリルかぶと
2. 1520ギル
3. 4150ギル
4. グレートソード
5. 795ギル
6. [illegible]

1520ギル

ダメージゾーンを一気に……

2階は固定モンスターが多く、玉箱を

ソードだけとも言えるからだ。

出現モンスター

- ホーンドデビル(2～5匹)
- オーガメイジ(1匹)／オーガチーフ(1匹)／ハイエナドン(0～7匹)
- ヒルギガース(1～2匹)／リザード(0～3匹)
- アンクヘッグ(1～6匹)
- ピロリスク(2～5匹)
- ファイアヒドラ(1匹)
- グレイウーズ(4～7匹)
- ファイアー(1～2匹)

- ファイアー(1～2匹)
- ラーバウォーム(1匹)

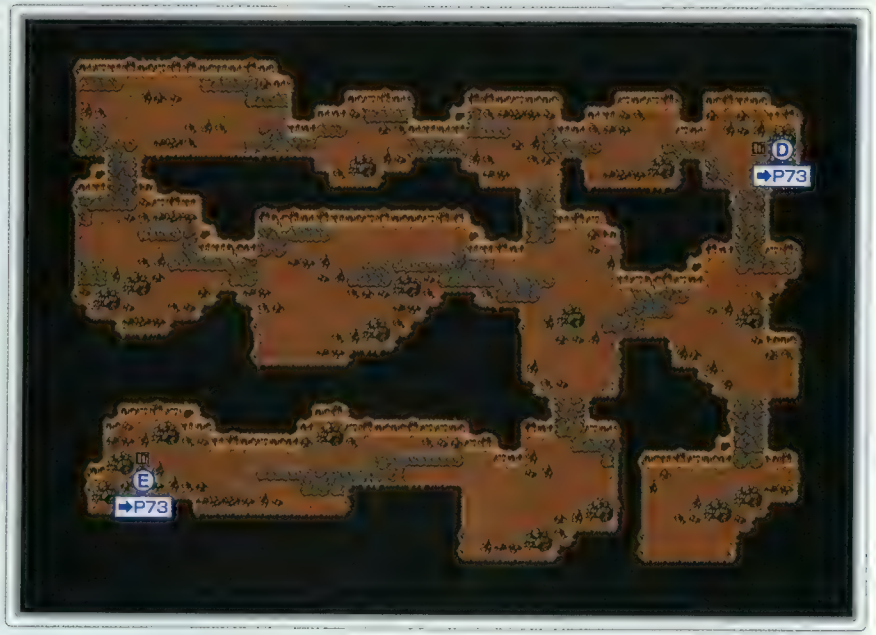
ピロリスク
HP 44
特徴 即死にらみ
➡攻略 P148

ファイアヒドラ
HP 182
特徴 複数回攻撃
➡攻略 P149

ファイアー
HP 276
特徴 高い防御力
➡攻略 P148

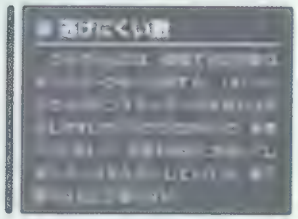
グルグ火山B3F（A）

グルグ火山B3F（B）



出現モンスター

- ヒルギガース（1～2匹）／リザード（0～3匹）
- オーガメイジ（1匹）／オーガチーフ（1匹）／ハイエナドン（0～7匹）
- ヘルハウンド（1～2匹）
- ファイアヒドラ（1匹）
- ピロリスク（2～5匹）
- ヘルハウンド（0～1匹）／オーガメイジ（1～2匹）
- オーガメイジ（1～3匹）／オーガチーフ（0～2匹）
- ファイアー（1～2匹）



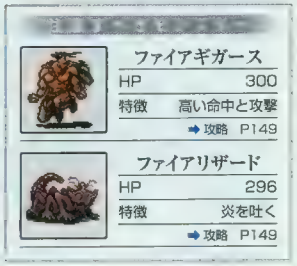
グルグ火山B4F（A）

グルグ火山B4F（B）

出現モンスター

- ヘルハウンド（1～2匹）
- ファイアヒドラ（1匹）
- ラーバウォーム（1匹）
- ミノタウロス（2～4匹）
- ファイアギガース（1～2匹）
- オーガメイジ（1～3匹）／オーガチーフ（0～2匹）
- ファイアリザード（1匹）
- レッドドラゴン（1匹）

- ファイアリザード（1匹）
- ラーバウォーム（1匹）



グルグ火山B5F

出現モンスター

▼グルグ火山B5F

- ラーバウォーム(1匹)
- ミノタウロス(2~4匹)
- オーガメイジ(1~3匹)／オーガチーフ(0~2匹)
- ファイアギガース(1~2匹)
- ヘルハウンド(0~1匹)／オーガメイジ(1~2匹)
- ファイアー(1~2匹)
- ファイアリザード(1匹)
- レッドドラゴン(1匹)

▼固定モンスター

- ファイアリザード(1匹)
- レッドドラゴン(1匹)

入手情報

1 さんのぼり（地下4階と共有）
2 フレイムメイル

BOSS マリリス(1回目)

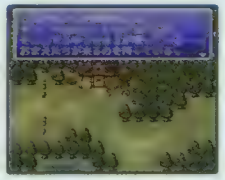
➡攻略 P149

入手情報 「ふゆうせき」を求めて

冒険者、目覚める

グルグ火山のボス、マリリスを倒すと、クレセントレイクの町で寝ていた冒険者が目覚め、「ふゆうせき」に関する貴重な情報を教えてくれる。彼の調査によれば、どうやら「ふゆうせき」は、北にある洞窟に隠されているようだ。

エルフの町の予言者



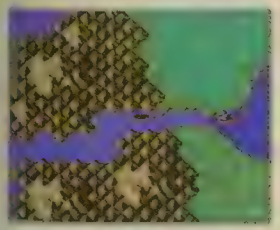
エルフの町にいた予言者のひとりからも、「ふゆうせき」に関する情報を聞くことができる。予言者いわく「三日月の上に洞窟が見える。火山よりももっと北のほう」とのこと。目指す洞窟は、グルグ火山よりもさらに北のほうにあるらしい。

Route Guide ✦ ルートガイド

クレセントレイクの町～氷の洞窟

次は極寒のダンジョン

氷の洞窟には、クレセントレイクの港から北上したところにある、もうひとつの港に船を停め、カヌーで川を進んで行くことになる。下の写真のように、河口から直接川に進入することも可能だ。



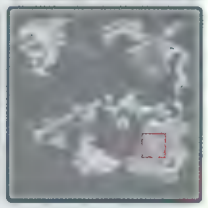
河口に船を停めて直接カヌーに乗り込めば、少しだけだがルートの短縮になる。

←徒歩 ←カメー・船

13

氷の洞窟

灼熱のグルク火山と対をなす、息も凍るような極寒の迷宮。この中に「ひくうせん」



目的 「ふゆうせき」の入手

氷の洞窟B1F

攻略アドバイス

氷の洞窟の名の通り、冷気属性の敵が多数棲息しているため、黒魔法のファイラやファイガは必須。またピスコディーモンのような逃走が難しい敵もいるので、敵の能力を確認しつつ、ムダのない戦いを心がけよう。なお目的の「ふゆうせき」にたどり着くまでには、2回ほど意図的に落とし穴に落ちなければならない。それぞれのマップのつながりを把握して、効率よく進むように。

宝箱
1 ポーション
2
3

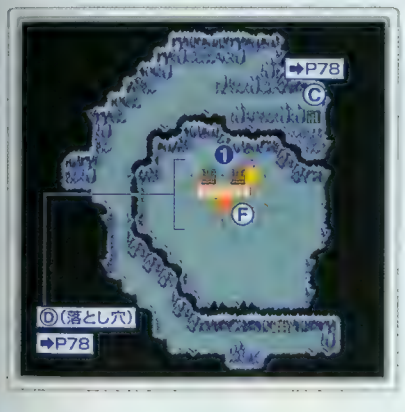
出現モンスター

- ピスコディーモン(3~7匹)
- コカトリス(2~6匹)／マミー(1~5匹)
- ブラッディボーン(3~6匹)
- スペクター(2~6匹)
- スペクター(1~5匹)／レイス(0~3匹)／ワイト(0~3匹)／ガスト(0~3匹)
- ホワイトドラゴン(1~2匹)

ホワイトドラゴン
HP 200
特徴 強攻撃、ふぶき
➡攻略 P149

氷の洞窟B2F(A)

氷の洞窟B2F(B)



落とし穴に囲まれたエリア

囲されているか、その周りは落とし穴で囲まれており、このフロアから簡単に行くことはできない。落とし穴の内側に入り、F
が取れる位置に落下できるのだ。

宝箱
1

右の宝箱は取るな

地下2階(B)の宝箱のうち、右側に入
ウィザードと戦うハメになるので、無理

キーアイテム

「ふゆうせき」

力となる鉱石。空に掲げれば地底に埋

出現モンスター

▼氷の洞窟B2F

- レイス(2~6匹)／スペクター(0~4匹)
- マインドフレイア(1~3匹)
- スペクター(2~6匹)
- ダークウィザード(1~4匹)
- スペクター(1~5匹)／レイス(0~3匹)／ワイト(0~3匹)／ガスト(0~3匹)
- アイスギガース(1匹)／ウィンターウルフ(0~2匹)
- ホワイトドラゴン(1~2匹)

▼

- ダークウィザード(1~4匹)
- イビルアイ(1匹)

ダークウィザード
HP 105
特徴 多彩な魔法
➡攻略 P150

マインドフレイア
HP 112
特徴 即死・マヒ攻撃
➡攻略 P150

イビルアイ
HP 162
特徴 多彩なにらみ
➡攻略 P150

アイスギガース
HP 336
特徴 強攻撃
➡攻略 P150

ウィンターウルフ
HP 92
特徴 ふぶき
➡攻略 P150

氷の洞窟B3F（A）

氷の洞窟B3F（B）

攻略アドバイス

地下3階の一部には、床一面に氷がはりつめたダメージゾーンがある。1歩につきHPが1ずつ削られるが、モンスターには絶対に遭遇しない地帯だ。グルグ火山での移動方法が、ここでも利用できる。

出現モンスター

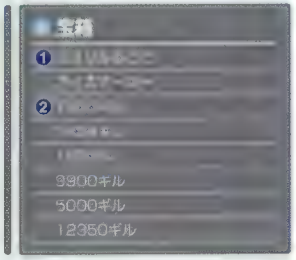
- ブラッディボーン（3～6匹）
- ダークウィザード（1～4匹）
- スペクター（2～6匹）
- マインドフレイア（1～3匹）
- アイスギガース（1匹）／ウィンターウルフ（0～2匹）
- レモラーズ（1匹）
- ホワイトドラゴン（1～2匹）
- ウィンターウルフ（3～7匹）

- スペクター（1～5匹）／レイス（0～3匹）／ワイト（0～3匹）／ガスト（0～3匹）
- ホワイトドラゴン（1～4匹）
- ウィンターウルフ（3～7匹）

レモラーズ

HP	320
特徴	高い攻撃力

➡攻略 P150



入手情報 伝説の空飛ぶ船を手に入れろ

三日月の下にある砂漠へ

「ふゆうせき」を手に入れたら、エルフの町に戻って予言者に話を聞こう。三日月の下の砂漠で「ふゆうせき」を使えば、何かが浮かび上がる、という謎の予言を聞かせてくれる。きっとこれが世界のどこかに隠された飛空船のことだ。クレセントレイクの町の南にある、リュカーン砂漠に向かってみよう。

長らく口を閉ざしていたふたり目の予言者からも、ついに予言を聞くことができる。

Route Guide ルートガイド

次の目的地までの道のり

クレセントレイクの町～リュカーン砂漠

飛空船が眠る砂漠

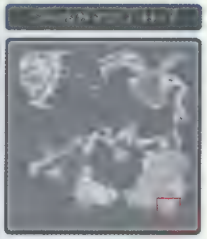
リュカーン砂漠に行くには、わざわざ西の沼地から回り込まなくても近道ができる。クレセントレイクの南の川をカヌーで南下し、砂漠の東に出てしまえばいいのである。船で来る場合は、下の写真のように右下の河口に船をつけてしまえばいい。

カヌーなら河口を港がわりに使えるという特徴が、ここでも利用できる。

徒歩 カヌー

13

リュカーン砂漠

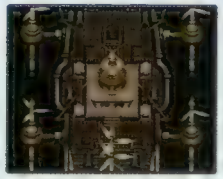


巨大な三日月湖の南に位置する、砂の大地。誰も訪れることのない不毛の大地に、現代の文明を遥かに超越した天駆ける船が、目覚めのときを待っていた。

目的 「ひくうせん」の入手

浮上する伝説の船

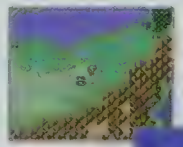
砂漠に到着したら、アイテムコマンドで「ふゆうせき」を使い、飛空船を浮上させよう。乗り込むには飛空船の上で◉ボタン。降りるときも◉ボタンを押せばオーケー。徒歩の4倍のスピードで空を移動でき、すべての地形を飛び越すことができる。これで移動がグンと楽になり、ついに北の大陸への進出が可能になったわけだ！



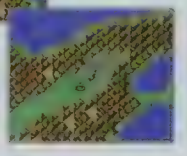
砂漠の下から船が浮上。こんなにすごいものが隠されていたとは。

飛空船について

高速で移動でき、快適な空の旅が楽しめる飛空船。だが、着陸できるポイントは限られており、降りられるのは平地と草原の2ヵ所のみ。森、砂漠、海、川、山、沼地、町、城などの上には降りることはできないので覚えておくこと。北の大陸は、目的地の町や洞窟の近くに、着陸できるポイントがないケースが多い。目的地に行くために飛空船を着陸させるポイントは、必ずどこかにあるはず。ルートガイドを参考に、なるべく徒歩での移動が短くてすむような、ベストポイントを探し出そう。



平地は着陸可能。その上に見える沼地は、似ているが着陸不可能。



ガイアの町の周りは、草原なので着陸可能。非常に訪問しやすい町だ。

次の目的地までの道のり

リュカーン砂漠～オンラクの町～キャラバン

水の恵みで栄えた町

北の大陸には3つの町がある。どこから先に行ってもかまわないのだが、先に覚えるべきレベル7の魔法屋のあるオンラクの町から訪ねてみたい。この町は近くに着陸ポイントがないので、南に飛空船を降ろし、歩いて行こう。

オンラクの町に向かって、森を黙々と北上。途中までは川を逆上ってもよい。

徒歩 飛空船着陸ポイント

途中のエリアに出現するモンスター

- デザートバレッテ（1匹）
- サーベルタイガー（1～3匹）／キティタイガー（0～2匹）
- ヘルハウンド（1～3匹）／オーガメイジ（0～2匹）
- ウィルム（1～3匹）
- レモラーズ（1～2匹）

- トロル（2～4匹）
- レモラーズ（1匹）
- ワイバーン（1～3匹）
- アイスギガース（1匹）／ウィンターウルフ（0～2匹）
- ヒドラ（1～2匹）／オチュー（0～2匹）
- マンティコア（1～3匹）
- ヒルギガース（1～4匹）／リザード（1匹）

- ウィルム（1～3匹）
- オチュー（1～3匹）
- マンティコア（1～3匹）
- バレッテ（1～3匹）
- ウィルム（1～3匹）

デザートバレッテ
HP 352
特徴 高い攻撃力
➡ 攻略 P150

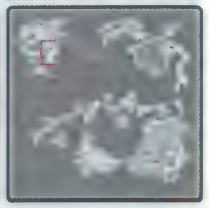
サーベルタイガー
HP 200
特徴 クリティカル
➡ 攻略 P151

ワイバーン
HP 212
特徴 毒、回避率高い
➡ 攻略 P151

19 Town Guide タウンガイド

オンラクの町

ワールドマップ



目的 北の大陸の情報を入手する

オンラクの町

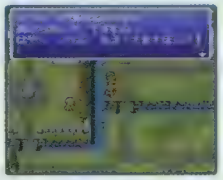
道具屋		宿屋		L7白魔法屋	
ポーション	60(40)ギル	宿泊料	300(300)ギル	バマジク	45000(30000)ギル
どくけし	75(50)ギル			ラヒーラ	45000(30000)ギル
テント	250(160)ギル	教会			
コテージ	3000(2000)ギル	復活料	750(750)ギル	L7黒魔法屋	
きんのはり	800(500)ギル			セーバー	45000(30000)ギル
				ブライン	45000(30000)ギル

EVENT GUIDE かつて栄えた海沿いの町

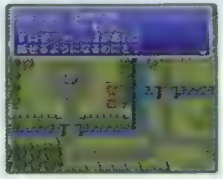
様々な情報が聞ける町

飛空船の進路を北に向け、たどり着いた町・オンラクは、200年前には水を奉る神殿があった町。今は静かに時間が流れるこの町では、北の大陸に関する重要な情報を多数入手することができる。西の砂漠で店を出すキャラバンのこと、試練の城と呼ばれる謎の城のこと、天空人が話す、失われた言葉・ルフェイン語のこと……など、実に様々だ。

その中でも注目すべき情報は、この町の底に沈んでいる、海底神殿で起こっている事件についてだ。人魚のいる神殿に水のカオスが住みついてしまったらしい。タルの潜水艦を使うことができれば、神殿へ進めるのだが……。残念だが、この時点ではどうすることもできない。装備を充実させ、人々の話をすべて聞いたら、ほかの町にも行ってみよう。



商隊を組んで旅するキャラバンは、現在は西の砂漠に留まっているらしい。一度会いに行ってみよう。

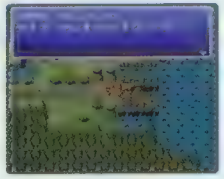


ルフェイン語のことを教えてくれるのは、メルモンドの学者・ウネの弟だ。兄と違って謙虚な人物。

入手情報 潜水艦とドラゴンの試練

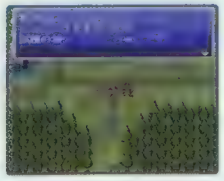
海底神殿の人魚たち

町の下にある海底神殿には人魚が住んでおり、財宝が眠っているという。住民は神殿を目指してタルで潜水艦を作ったものの、途中で息が詰まってしまい、使い物にならなかった。今はそのタルは南東の海岸に打ち捨てられているようだが……。



勇気の証を持ち帰る

この町の南には、なんと人間の言葉を話す1匹のドラゴンがいる。話しかけてみると、ドラゴンの王から称号をもらうため、試練の城に勇気の証を取りに行くのだという。勇気の証。それを手に入れると何かいいことがあるのだろうか？



ロボットが落ちた滝

る。町の西にある川をカヌーで上っていけば、[illegible]の裏の洞窟（110ページ参照）がある。ここはいい[illegible]ーか強いので、もっといろんな町を周り、装備を整えてからでも遅くはない。

キャラバン

目的 アイテムの購入

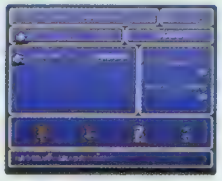
お父さんにも

オンラクの町の少女から聞いた情報を元に、西の砂漠に向かおう。砂漠の北にある森の脇に、小さな砂地がある。そこに足を踏み入れると、キャラバンのテントを発見できるのだ。アンダーヒルは、何やら奇妙なものを持っているという噂だ。

EVENT GUIDE オアシスで営業中の道具屋

高価な謎のビン

キャラバンでは「ようせいのビン」というとても高価なアイテムを売っている。妖精が入っているというこの奇妙なアイテムは、いったい何に使うのだろうか？　ビンの情報を入手したら、また来ることにしよう。

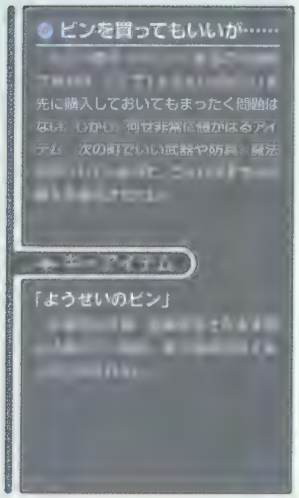


●キャラバン商品リスト

ようせいのビン　50000ギル
（「イージーモード」では40000ギル）

●ビン購入後の商品リスト

ポーション	60(45)ギル
どくけし	75(50)ギル
きんのはり	800(500)ギル

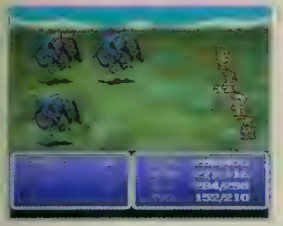


次の目的地までの道のり

オンラクの町～ガイアの町

山に囲まれた広大な町

ガイアの町は山に囲まれており、飛空船がないと近づくことすらできない。北の大陸で飛空船を近くに着陸させることができる唯一の町だ。町周辺のフィールドは狭いが、モンスターはしっかり出現するので油断は禁物。



町の外では、オンラクの町周辺と同じモンスターが出現する。

◎ 飛空船着陸ポイント

途中のエリアに出現するモンスター

- トロル（2～4匹）
- レモラーズ（1匹）
- ワイバーン（1～3匹）
- アイスギガース（1匹）／ウィンターウルフ（0～2匹）
- ヒドラ（1～2匹）／オチュー（0～2匹）
- マンティコア（1～3匹）
- ヒルギガース（1～4匹）／リザード（1匹）

21 Day 1 Night

ガイアの町

目的 北の大陸に関する情報を集める

ガイアの町

武器屋

ネコのツメ	65000(52000)ギル

防具屋

ルビーのうでわ	50000(40000)ギル
まもりのゆびわ	20000(16000)ギル

道具屋

ポーション	60(40)ギル
どくけし	75(50)ギル
テント	250(160)ギル
コテージ	3000(2000)ギル

宿屋

宿泊料	500(500)ギル

教会

復活料	750(750)ギル

L7白魔法屋

ケアルガ	45000(30000)ギル
ガディア	45000(30000)ギル

L7黒魔法屋

ブリザガ	45000(30000)ギル
ブレイク	45000(30000)ギル

L8白魔法屋

ホーリー	60000(40000)ギル
バオル	60000(40000)ギル
デスペル	60000(40000)ギル

L8黒魔法屋

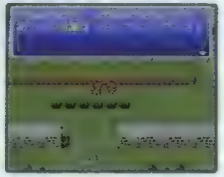
ストップ	60000(40000)ギル
デジョン	60000(40000)ギル
キル	60000(40000)ギル

EVENT GUIDE 北の大陸探索の拠点にしよう

妖精の泉がある山頂の町

人々の憩いの場、森の奥の泉に住んでいる妖精の姿を、最近目にしなくなった。こんな噂でもちきりのガイアの町では、行方不明の妖精を見つけて来ることでイベントが進む。またここは、世界でも最高ランクのアイテムを扱う町でもある。特に武器屋と防具屋は、購入できるものの中ではもっとも高価な品物が並ぶ、すばらしい品揃えだ。魔法屋も白魔法屋・黒魔法屋が共にふたつずつあり、ケアルガ、ブリザガ、ホーリーなど値ははるが、それに見合う効果を持った優れた魔法が買える。地道にギルを稼いで少しずつ買い揃えていこう。なお、飛空船を近くに着地させることができ、施設が整っているこのガイアの町は、北の大陸攻略の拠点として便利だ。特に南にある砂漠には、経験値の高い敵が出現しやすい。ここで経験値とギルをキッチリ稼ごう。

レベル7と8の魔法屋がある。値段が高いのでギルを稼いでおこう。特に白魔法はどれも重要。

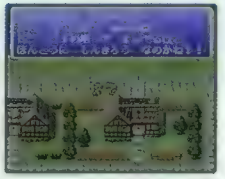


情報収集も忘れずに。この町も、オンラクの町同様、聞ける話はどれも大事なものばかりだ。

入手情報 蜃気楼の塔と妖精

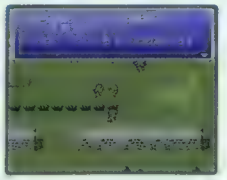
ヤーニクルム砂漠に現われる塔

ある青年が、町の南西の大きな砂漠にある、謎の塔のことを教えてくれる。砂漠の中央に建っているようなのだが、なぜか誰も入ることができない。まるで蜃気楼のようなこの塔を、町の人々はいつしか「ミラージュの塔」と呼ぶようになったのだ。



妖精の居場所は？

泉の妖精の居場所を握るのは、彼女をうっかりキャラバンに売ってしまった男だ。泉の底に湧く「くうきのみず」を汲むことのできるこの妖精が閉じ込められた「ようせいのビン」を、キャラバンのアンダーヒルから買い戻して、泉に戻してあげよう。



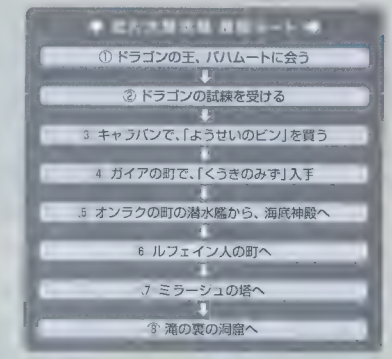
南にある古代人の町

「ガイアの町の南に『魔の洞』と呼ばれ

自由度の高いストーリー

飛空船を手に入れると、冒険できる世界が一気に広がる。ところが物語後半の特徴として、あまりに自由度が上がってしまうぶん、逆に何をすればいいのかわからない、といった状況に陥ってしまいがちになる。特にオンラクの町やガイアの町では、北大陸に関する様々な話を聞くことができるが、情報は錯綜するし、どこにでも足をのばせるしで、どのイベントから手をつけていいのか判断しにくい。そこでもっとも効率のよい攻略ルートを右に紹介した。また以降の攻略手順も、これに沿って進めている。

とはいえ自由な順序で冒険できることこそ、北の大陸攻略の楽しさでもある。レベルもかなり上がり、クラスチェンジも可能になるタイミングなので、各イベントの目的と条件さえきちんとおさえておけば、あとはあまりルートに捕らわれず好きな場所を訪れてかまわない。ただしクラスチェンジだけは、以降のキャラクターの成長に関わってくるので、優先的にこなすよう心がけよう。試練の城の探索を経て、物語後半の冒険に必要な経験値や魔法習得のためのギルも、相当に獲得できるハズ。ここまでこぎつけてしまえば、あとは自由にストーリーを楽しむことができる。この自由度こそが、本作の醍醐味とも言えるのだ。



MPの増加に関わるので、クラスチェンジだけは早めに済ませておきたい。

北大陸各地で起こるイベントによって、物語は一気にクライマックスへ。

次の目的地までの道のり

ドラゴンの洞窟～試練の城

ドラゴンの試練

オンラクやガイアの町で聞いた情報を整理すると、オンラクの町とガイアの町の間に、勇気と力を試す試練の城があるという。この城に向かう前に、ドラゴンの洞窟にいるバハムートに会っておきたい。ドラゴンの洞窟が点在するカルディア諸島へは飛空船で向かうことができるが、試練の城へ行く場合、飛空船だと着陸ポイントが近くにないため、えらく遠回りをすることになってしまう。ここは飛空船を使わずに、近くの河口に船で乗りつけ、そこからカヌーに乗り換えて行くのがいいだろう。早いし、強い敵にもあまり会わず安全である。

徒歩 カヌー・船 飛空船着陸ポイント

途中のエリアに出現するモンスター

- ウィルム(1～3匹)
- オチュー(1～3匹)
- マンティコア(1～3匹)
- バレッテ(1～3匹)

試練の城 北東の砂漠入口近く

- ヒルギガース(1～3匹)／リザード(0～2匹)
- ワイバーン(1～3匹)
- サンドウォーム(1匹)
- ヒドラ(1～2匹)／オチュー(0～2匹)
- ウェアタイガー(2～4匹)
- バシリスク(1～2匹)

- スフィンクス(1～4匹)
- ヒドラ(1～2匹)／オチュー(0～2匹)
- ウェアタイガー(1～3匹)／サーベルタイガー(0～2匹)／キティタイガー(0～2匹)
- ウェアタイガー(2～4匹)
- バシリスク(1～2匹)
- ウィルム(1～3匹)
- レモラーズ(1～2匹)

ウェアタイガー
HP 160
特徴 毒攻撃、再生
➡ 攻略 P151

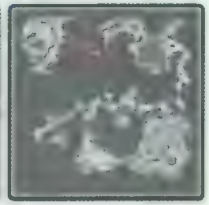
バシリスク
HP 196
特徴 石化にらみ
➡ 攻略 P151

サンドウォーム
HP 200
特徴 即死効果の地震
➡ 攻略 P152

22 Dragon's Cave ★ S

ドラゴンの洞窟

ワールドマップ B-3



カルディア諸島に点在する洞窟は、ドラゴンた[illegible]心を好まない温厚な彼らは、人目を避けるようにして地[illegible]

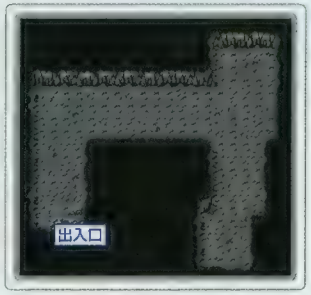
目的 ドラゴンの王、バハムートに会う

攻略アドバイス

洞窟の入口は全部で6ヵ所。洞窟の中には敵が一切現われないので、すべての穴に入り、ドラゴンたちからの情報収集と、宝箱の回収をしよう。

ドラゴンの王バハムートは、地下2階で冒険者を待っている。会うと、北東の試練の城で、勇気の証を取って来るよう言い渡される。

ドラゴンの洞窟



23

試練の城

勇気と力を試す試練の城。この城のどこかにあるという勇気の証を持ち帰れば、ド

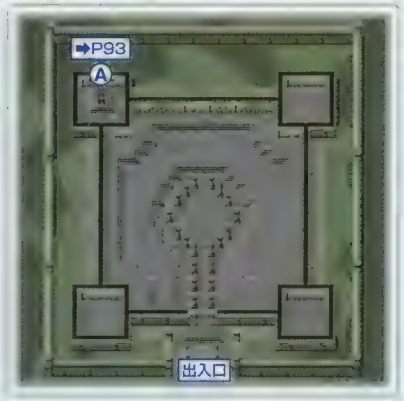
目的 勇気の証を入手する

攻略アドバイス

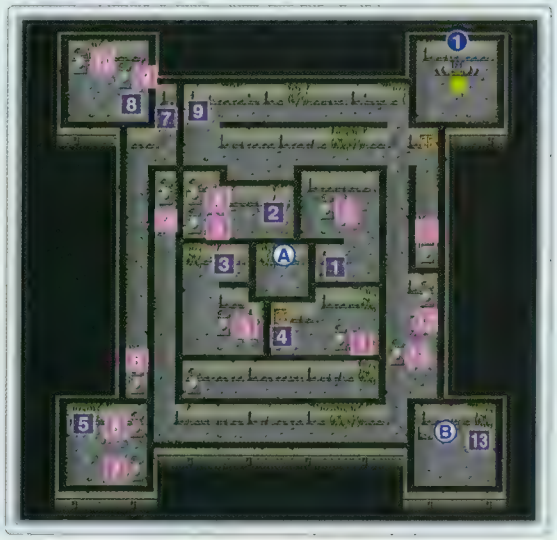
試練の城1階には、光の戦士たちにアドバイスをしてくれる老人がおり、話し終えると消えてしまう。左上にある部屋の玉座を調べて、次のフロアに進もう。

しかし、そもそもバハムートが言っていた「勇気の証」とは、一体何なのだろう？　噂では、何か奇妙なものに形を変えていることもあるという。この城にあるすべてのアイテムを取ってしまえば「勇気の証」が何なのかも自ずとわかるだろう。

試練の城1F



試練の城2F



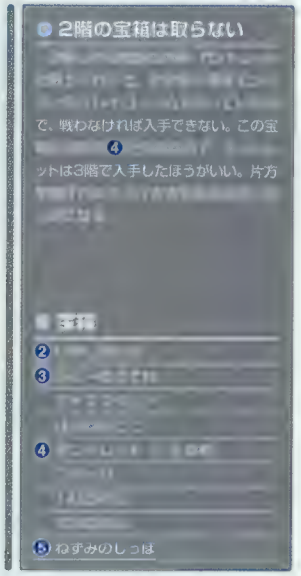
た柱ごとのつながりと最短ルートを参考に、速やかに攻略しよう。

柱同士のつながり

1→1	5→6	9→9	13→13
2→2	3→3	2→2	1→1
3→3	7→7	5→5	
4→4	8→8	1→1	

最短ルート

試練の城3F



出現モンスター

- ミノタウロゾンビ(1～3匹)
- ホーンドデビル(3～7匹)
- メデューサ(2～5匹)
- ラクシャーサ(3～5匹)
- マミー(3～7匹)／キングマミー(1匹)
- マインドフレイア(2～5匹)
- ドラゴンゾンビ(1～2匹)
- クレイゴーレム(1～3匹)

- ホーンドデビル(3～7匹)
- メデューサ(2～5匹)
- ラクシャーサ(3～5匹)
- マミー(3～7匹)／キングマミー(1匹)
- マインドフレイア(2～5匹)
- ドラゴンゾンビ(1～2匹)

- ナイトメア(1～3匹)
- ドラゴンゾンビ(1～2匹)

注意すべきモンスター

ミノタウロゾンビ

HP	224
特徴	高いHP

➡攻略 P152

メデューサ

HP	68
特徴	石化にらみ

➡攻略 P152

ラクシャーサ

HP	110
特徴	複数回攻撃、魔法

➡攻略 P152

ナイトメア

HP	200
特徴	複数回攻撃

➡攻略 P152

クレイゴーレム

HP	176
特徴	ヘイスト、毒

➡攻略 P152

ドラゴンゾンビ

HP	268
特徴	マヒ攻撃

➡攻略 P152

EVENT GUIDE クラスチェンジ

「ねずみのしっぽ」を渡すと

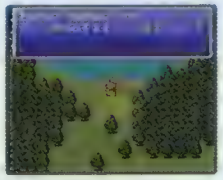
試練の城で手に入る勇気の証は、どうやら玉座の間にあった「ねずみのしっぽ」のようである。これを持って再びドラゴンの洞窟へ行き、バハムートに話しかけてみよう。すると、光の戦士たちはめでたく称号を得ることができる。称号を受け取ると、各職業がそれぞれの上級職へとクラスチェンジする。クラスチェンジ後は、見た目が変わるのはもちろんのこと、装備できるアイテムや、使える魔法が増え、各キャラクターがよりパワーアップされるのだ。クラスチェンジ後の各職業の特徴については、8ページからのシステム解説で詳述してあるので、もう一度読み直してそれぞれの特徴を生かした戦いかたを目指そう。ちなみにこのクラスチェンジイベントを行なわなくてもゲームはクリアできる。もう一度プレイするときに、挑戦してみてもいいだろう。

「ねずみのしっぽ」を渡せば、バハムートから名誉ある称号を授けられるのだ。

クラスチェンジが完了すると、ごらんの通り、見た目がガラッと変わり、能力値もアップする。

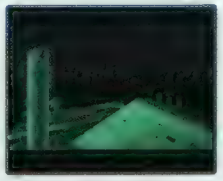
妖精を助けてあげよう

キャラバンで購入した「ようせいのビン」を使うと、中に入っていた妖精が飛び去って行く。これでガイアの町の泉に妖精が戻ってくるので、飛空船で町へ向かってみよう。すると妖精は、助けてくれたお礼にと「くうきのみず」を汲んできてくれる。



いよいよ海底神殿へ

ガイアの町で「くうきのみず」を手に入れると、オンラクの町にあるタルの潜水艦で、海底神殿に行くことができるようになる。フィールドに出ずに直接乗り込むことになるので、人魚たちを助けに行く前には宿屋で忘れずにセーブしておこう。



武器、防具、魔法の充実を図る

…器、防具、魔法を購入し、パーティーの…

モンク、スーパーモンクの攻撃回数

モンクとスーパーモンクは、素手の…だが、レベルアップと共に攻撃力が…かダメージが大きくなる。レベルが上…ある職業。それがモンク&スーパーモンクなのだ。

キーアイテム

「くうきのみず」

…とめどなく空気が溢れ出す、不思議…

21 Dungeon Guide ダンジョンガイド

海底神殿

ワールドマップ B-2

…と、人魚の村…に…

目的 水のカオス・クラーケンを倒す

海底神殿3F（A）

宝箱

1 2000ギル
2 9900ギル

攻略アドバイス

海底神殿は水棲種の敵が多い。稲妻系魔法が大活躍するが、「ガントレット」の存在も忘れてはならない。このアイテムは戦闘中に使用するとサンダラを発することができるのだ。職業に関係なく何度でも使え、魔法の節約にもなる。また「いやしのつえ」でヒールを唱えれば、回復魔法や「ポーション」も節約可能。戦闘中やることのないキャラクターがいたら、「いやしのつえ」を使うよう心がけよう。

海底神殿3F（C）

海底神殿3F（B）

出現モンスター

- シートロル（1～2匹）／うみサソリ（1～3匹）
- シースネイク（2～4匹）
- ウォーターナーガ（1匹）／ウォーター（0～1匹）
- ホワイトシャーク（1～2匹）／シャーク（0～1匹）
- サハギンプリンス（1～2匹）／サハギンチーフ（8匹）
- サハギンプリンス（0～1匹）／ホワイトシャーク（1～2匹）
- シートロル（1～2匹）／シースネイク（0～2匹）／うみサソリ（0～2匹）

うみサソリ
HP 148
特徴 毒攻撃
➡攻略 P153

ゴースト
HP 180
特徴 マヒ攻撃
➡攻略 P153

ウォーター
HP 300
特徴 高い攻撃力
➡攻略 P153

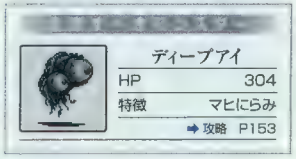
ウォーターナーガ
HP 356
特徴 毒攻撃、魔法
➡攻略 P154

海底神殿4F（A）

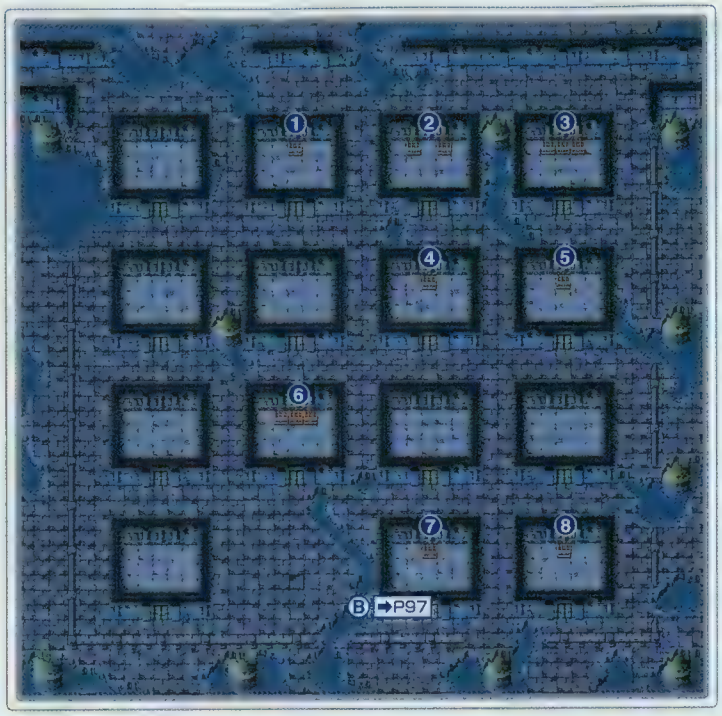
海底神殿4F（B）

出現モンスター

- ホワイトシャーク（1～2匹）／シャーク（1匹）
- シースネイク（2～4匹）
- サハギンプリンス（1～2匹）／サハギンチーフ（8匹）
- ゴースト（2～5匹）
- ホワイトシャーク（1～2匹）／シャーク（0～1匹）
- ホワイトシャーク（1匹）／ディープアイ（0～1匹）
- ウォーター（1～3匹）
- シートロル（1～2匹）／シースネイク（0～2匹）／うみサソリ（0～2匹）



ディープアイ
HP 304
特徴 マヒにらみ
➡攻略 P153



海底神殿5F

入手情報 水のカオスにおびえる人魚たち

クラーケンは最下層に

地下5階は人魚の住み家。モンスターの出現しないフロアなので、安心して人魚たちの話を聞こう。彼女たちを脅かすクラーケンは、最下層にいるらしいぞ。また、このフロアには宝箱もあるので、取りこぼさないように、すみずみまで調べよう。

ミラージュの塔の謎

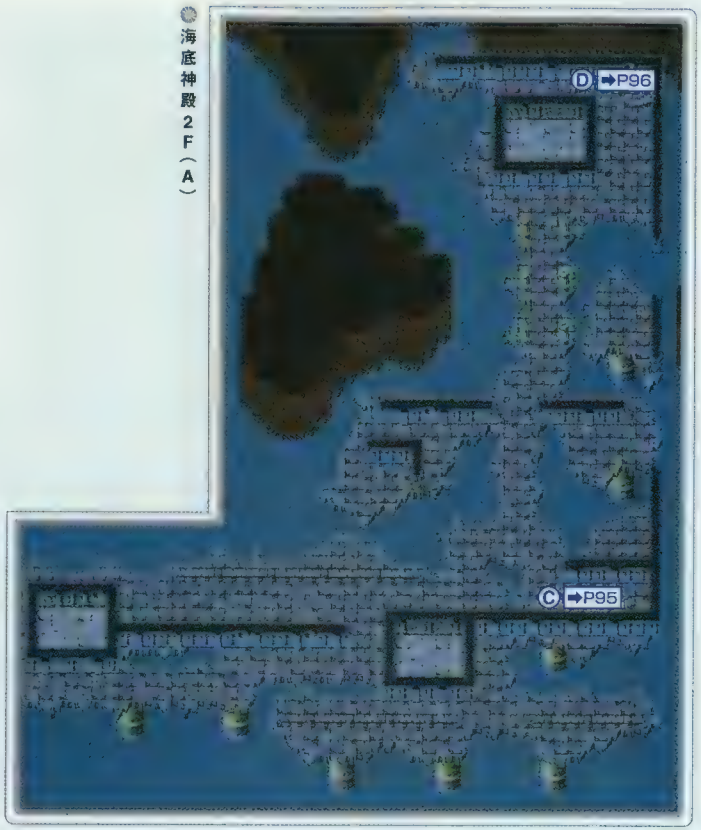
ある人魚によると、誰も入れないはずのミラージュの塔に、人が入っていくのを見たという。そのときにチャイムの音が聞こえたというのだが……。彼女が耳にした音色が、ミラージュの塔に入るカギになっているのだろうか？

宝箱

① [illegible]
② [illegible]
③ [illegible]
④ 4150ギル
⑤ [illegible]
⑥ 9000ギル
⑦ [illegible]
⑧ [illegible]

「ロゼッタいし」を取るには

❸の部屋にある「ロゼッタいし」は、北西の通路から回り込めば取れる。



海底神殿2F（A）

攻略アドバイス

この2階（A）は宝箱もなく、単に通過するだけのフロアとなっている。部屋のように見える四角いスペースも実は入ることができないので、ムダな回り道はせず、次のフロアへと足を進めよう。

出現モンスター

- シートロル（1匹）／シースネイク（0～3匹）
- うみサソリ（1～5匹）／シースネイク（0～3匹）
- サハギンプリンス（1～2匹）／サハギンチーフ（8匹）
- ゴースト（2～5匹）
- シートロル（1～2匹）／うみサソリ（1～4匹）
- ホワイトシャーク（1匹）／ディープアイ（0～1匹）
- うみサソリ（3～7匹）
- シースネイク（3～6匹）

経験値稼ぎに殺殺し

次ページの2F(B)のフロアに、固定[illegible]すれば、[illegible]結構な経験値稼ぎができる。

キーアイテム

「ロゼッタいし」

失われた古代言語・ルフェイン語で記[illegible]を習得することができる。

海底神殿2F（B）

出現モンスター

▼2F固定モンスター

- ホワイトシャーク（1～2匹）／サハギンプリンス（0～1匹）
- キングマミー（1～5匹）／マミー（0～8匹）／コカトリス（0～8匹）／ピロリスク（0～8匹）
- ウォーター（1～3匹）
- シートロル（2匹）／うみサソリ（1～6匹）／シースネイク（2～5匹）

▼3F固定モンスター

- うみサソリ（1～5匹）／シースネイク（0～3匹）
- シートロル（1匹）／シースネイク（0～3匹）
- ホワイトシャーク（1匹）／ディープアイ（0～1匹）
- シートロル（1～2匹）／うみサソリ（1～4匹）
- ウォーター（1～3匹）
- うみサソリ（3～7匹）
- シースネイク（3～6匹）

攻略アドバイス

ここまで来るとパーティーもかなり消耗しているはず。魔法の使用回数が極端に減ったり、アイテムが底を尽きそうであれば、一度町に戻って宿屋でセーブし、MPを回復させてから再挑戦しよう。こういう長いダンジョンでは、一度目の潜入で「ロゼッタいし」を含む全アイテム入手を目標にし、二度目の潜入で一気にボスまで突っ走る、といった戦術を採るのがセオリーだ。欲張ってすべてを一度にやろうとすると、海底神殿だけに、せっかく入手した貴重なアイテムの数々が「水の泡」、なんてことになりかねない。

海底神殿1F

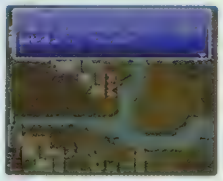
入手情報 古代人の言葉を覚えよう

不思議な力を持つ石

以前オンラクの町にいたウネの弟が、「ロゼッタいし」があればルフェイン語が話せるようになると言っていた。海底神殿で入手した「ロゼッタいし」を見せると、その石を兄のウネに渡せとのこと。久しぶりにメルモンドの町に行ってみよう。

ついにルフェイン語を習得

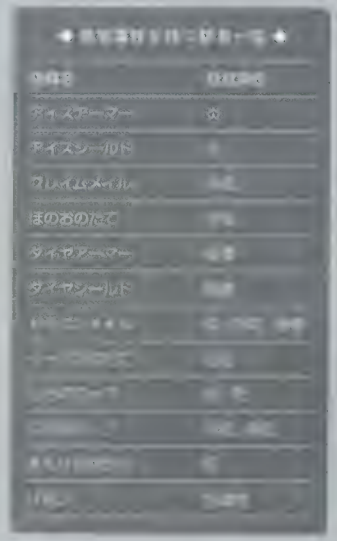
メルモンドの町のウネに「ロゼッタいし」を渡すと、ウネはその謎を解き、ルフェイン語を習得する。そして、光の戦士たちもしゃべれるようにしてくれるのだ。これでルフェイン人の町に行って、彼らと会話することができるようになる。



抵抗属性を持つ防具

防具の中には一定の属性攻撃を軽減できるすぐれものがあり、右に挙げた12個の防具がそれにあたる。属性攻撃には、HPを減らす「ダメージ型」と毒やマヒなどのステータス異常に陥らせる「効果型」がある。ダメージ型の属性、例えば炎、冷気、稲妻などを防御する防具は、そのダメージを4分の1くらいにまで軽減できる。また、効果型の属性である石化、時空、死を防御する防具は、それらの効果をほぼ確実に無効にすることが可能となる。右の表を見るとわかる通り、毒やマヒなどに抵抗のある防具は「リボン」だけであり、これを装備すれば、戦闘がかなり安全になる。手に入れることのできるリボンの総数は3なので、必ず3つとも入手しておきたい。

なお、魔法やモンスターの特殊攻撃には、物理攻撃と同じようにクリティカルヒット(倍ダメージ)が出る可能性があり、これらの防具を装備していても、ダメージを受けたり、効果を防げないこともある。防具のダメージ軽減効果に頼りすぎないように。



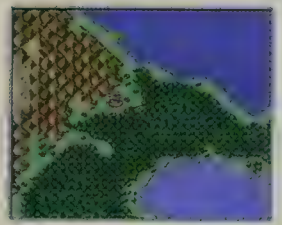
次の目的地までの道のり

ルフェイン人の町

「鷹の翼」と呼ばれる町へ

ルフェイン語が話せるようになったら、ルフェイン人の町を目指そう。ルフェイン人の町は深い森に囲まれているため、かなり遠くに飛空船を停め、歩いて行くことになる。そのとき、砂漠近くの森を歩くと、レアモンスターのチラノザウルスが現われる可能性がある。経験値は高いが、かなり強いので注意すること。

徒歩 ◎ 飛空船着陸ポイント



着陸ポイントは町からかなり離れている。
モンスターとの遭遇は避けられない。

途中のエリアに出現するモンスター

▼ルフェイン人の町周辺

- ミノタウロゾンビ(1～4匹)／トロル(0～2匹)
- ヒルギガース(2～4匹)
- ウィンターウルフ(4～7匹)
- アロザウルス(1匹)
- ワイバーン(1～4匹)

▼北の湖周辺

- デザートバレッテ(1～2匹)
- アロザウルス(1匹)／ワイバーン(0～1匹)
- バレッテ(1～4匹)
- サンドウォーム(1～2匹)

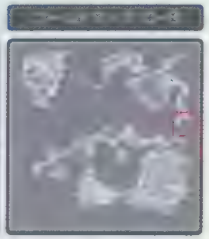
※まれにチラノザウルスが出現。

注意すべきモンスター

アロザウルス
HP 480
特徴 高い攻撃力
➡ 攻略 P151

チラノザウルス
HP 600
特徴 攻撃力激高
➡ 攻略 P154

ルフェイン人の町



目的 「チャイム」、情報の入手

◎ルフェイン人の町

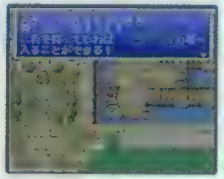
L8白魔法屋		L8黒魔法屋	
アレイズ	60000(40000)ギル	フレアー	60000(40000)ギル

EVENT GUIDE 蜃気楼の封印が解かれる

失われた高度文明の民が住む町

オンラクの町に訪れたときに、町の人から聞いた「北に存在していた高度文明」とは、この町のかつての姿を指した言葉だった。光の戦士たちが眠りから覚ました飛空船を作ったのも、彼らの先祖である。現在ルフェイン人たちの力は、風のカオス・ティアマットによってさえぎられてしまっているようだ。

ルフェイン人からいろいろな情報を聞き出すと同時に、この町で入手しておかなければならない重要なアイテムは、ミラージュの塔へ入るためのカギ、「チャイム」だ。いつだったか海底神殿で、人魚が話していた「きれいな音」の正体のことだろう。「チャイム」は付近にいるルフェイン人のうちの誰かが持っているので、ひとりずつ話しかけて探してみよう。



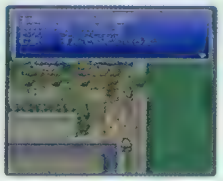
ルフェイン人から「チャイム」をもらう。これでミラージュの塔に入れるようになるのだ。

ここで最後の魔法を購入。魔法屋は町のはずれにあるので、町の北東から真っ直ぐ東へ向かおう。

入手情報 浮遊城とロボット

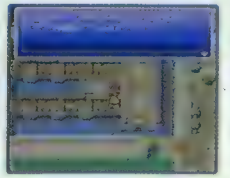
浮遊城は天高く浮かぶ

ルフェイン人の話では、風のカオス・ティアマットは、空高く浮かぶ城に潜んでいるという。そして、砂漠にあるミラージュの塔は、浮遊城への入口となっているというのだ。「チャイム」を受け取ったら、浮遊城を目指すべく、ミラージュの塔へと向かおう。



「祖先はロボットを作った」

ルフェイン人の祖先は、はるか昔、その高度な機械文明の力によって、城を守るロボットを作っていたらしい。オンラクの町のコペ少年が目撃した、北の滝に落ちたというロボットも、この古代文明の遺産なのだろうか。いずれ確かめる必要があるだろう。



ミラージュの塔

浮遊城への入口

目的　塔の中を通り抜け、浮遊城を目指す

攻略アドバイス

この塔の中では、「イージスのたて」と「ドラゴンメイル」という、貴重なアイテムを入手することができる。これらはそれぞれ抵抗属性を持っており、ふたつを同時に装備すれば、炎、冷気、稲妻、石化の4つの属性の攻撃を軽減することができる。ナイトの最強装備と言ってもいいくらいの防具で、当然、町で買うことはできない。パーティーにナイトがいる場合は、必ず入手しておこう。

Route Guide ルートガイド

次の目的地までの道のり

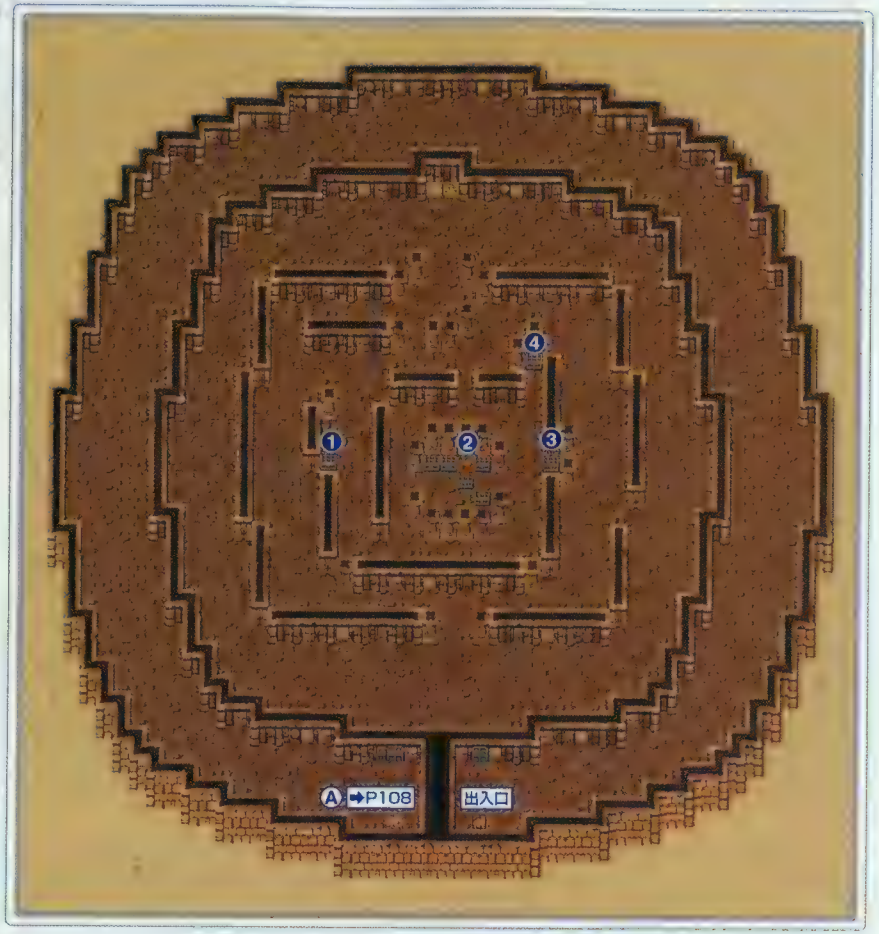
ミラージュの塔

砂漠の中央に立つ塔

ルフェイン人から「チャイム」をもらっていれば、ミラージュの塔に入ることができる。砂漠に飛空船を停めることはできないので、いったん南東の草原に降ろして、徒歩で塔に向かうことになる。この砂漠に出現するモンスターは、103ページに掲載した北の湖周辺と同じ。経験値の高いアロサウルスらが出現するので、経験値稼ぎに適したエリアだ。飛空船を停めやすいガイアの町が近くにあり、回復やセーブがしやすいのも利点。塔に入る前に少しレベルアップさせておくといい。

徒歩　飛空船着陸ポイント

ミラージュの塔1F



出現モンスター

▼ミラージュの塔1F

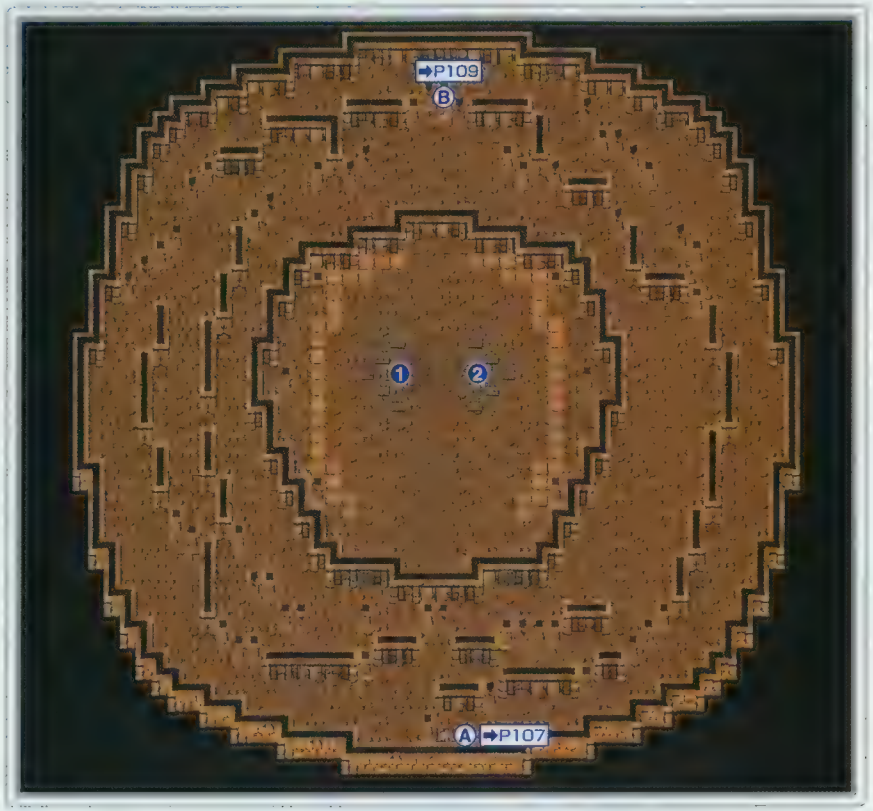
- ナイトメア（1～2匹）／ブラックナイト（1～2匹）
- バンパイア（2～5匹）
- キメラ（1～3匹）
- ガーディアン（2～5匹）
- メデューサ（3～6匹）／サーベルタイガー（1～2匹）
- ウェアタイガー（4～7匹）
- ウェアタイガー（3～6匹）／サーベルタイガー（1～2匹）

ナイトメア
HP 200
特徴 はないき（暗闇）
➡攻略 P152

キメラ
HP 300
特徴 炎を吐く
➡攻略 P154

ガーディアン
HP 200
特徴 複数回攻撃
➡攻略 P154

ミラージュの塔2F



出現モンスター

- キメラ(1〜3匹)
- ヘルハウンド(3〜4匹)
- ガーディアン(2〜5匹)
- バンパイア(2〜5匹)
- キングマミー(1〜5匹)／マミー(0〜8匹)／コカトリス(0〜8匹)／ピロリスク(0〜8匹)
- ウェアタイガー(4〜7匹)
- ウェアタイガー(3〜6匹)／サーベルタイガー(1〜2匹)
- ブルードラゴン(1匹)

ブルードラゴン

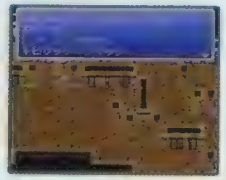
HP	454
特徴	魔法防御、稲妻

➡攻略 P154

入手情報 主人の帰りを待つロボット

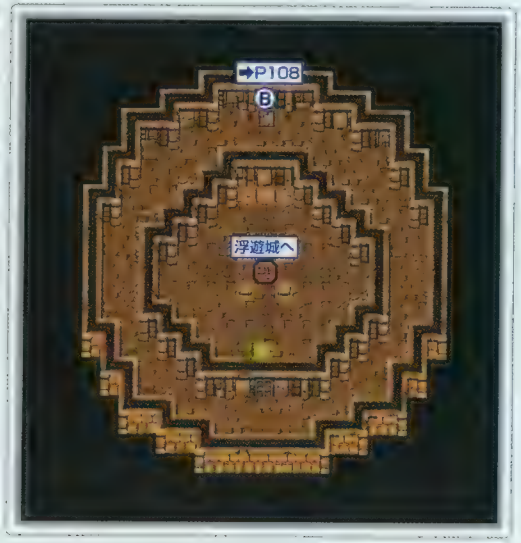
「ナカマ ガ ボウソウ……」

浮遊城につながっているというミラージュの塔だが、上がってみると3階で行き止まり。2階にいるロボットに話を聞いてみると、「ワープキューブ」を持った仲間が暴走し、西に飛び去ったという。コペ少年が目撃した事件に違いない。一度塔を出て、北の滝に向かってみよう。浮遊城への手がかりがつかめるかもしれない。



「ワープキューブ」が、この塔と浮遊城をつなぐカギなのだろうか。

ミラージュの塔3F



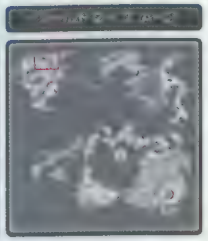
出現モンスター

- ヘルハウンド(3〜4匹)
- バンパイア(2〜5匹)
- ウェアタイガー(4〜7匹)
- キングマミー(1〜5匹)／マミー(0〜8匹)／コカトリス(0〜8匹)／ピロリスク(0〜8匹)
- メデューサ(3〜6匹)／サーベルタイガー(1〜2匹)
- ワイバーン(1〜3匹)／ウィルム(0〜5匹)
- ブルードラゴン(1匹)

- ブルードラゴン(1匹)

27

滝の裏の洞窟



裏が空洞になっていて、その先に広大な洞窟が広がる。

目的 暴走したロボットから「ワープキューブ」を入手する

攻略アドバイス

迷宮は1フロアしかないし、やることも少ない。脇目もふらずに宝物庫に向かい、サッサとロボットから「ワープキューブ」をいただいてしまおう。宝箱にも「リボン」や「ディフェンダー」などの貴重なアイテムが入っているので、そちらも忘れずに。宝物庫入口にいる固定モンスターのコカトリスの石化攻撃が、少しだけ厄介だが、もはやここまで来たパーティーの敵ではないはずだ。

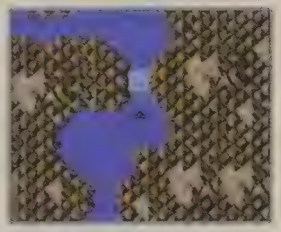
Route Guide ルートガイド

次の目的地までの道のり

滝の裏の洞窟

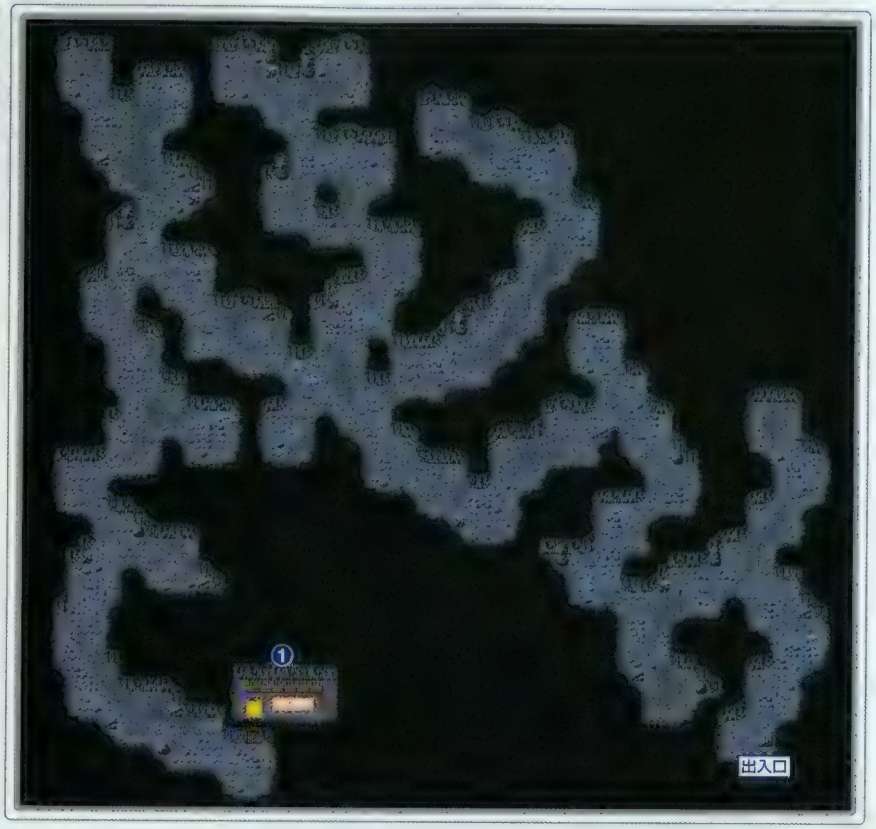
ロボットが落ちた滝

オンラクの町がある北西の大陸に飛空船を停め、川を上流に向かってカヌーで進んで行くと、大きな滝が見えてくる。カヌーに乗ったまま滝の中に突入すれば中に入れる。



覚悟を決めて、カヌーに乗ったままエイヤッと飛び込んでみよう。

←カヌー



出現モンスター

滝の裏の洞窟

- ナイトメア(1~3匹)
- クレイゴーレム(1~3匹)
- キングマミー(1~2匹)／マミー(1~6匹)
- ピロリスク(4~8匹)
- グリーンドラゴン(1匹)

主なモンスター

- キングマミー(1~5匹)／マミー(0~8匹)／コカトリス(0~8匹)／ピロリスク(0~8匹)

主なモンスター

グリーンドラゴン

HP	352
特徴	強烈な毒ガス

➡攻略 P155

キーアイテム

「ワープキューブ」
ルフェイン人が自らの城と下界をつ

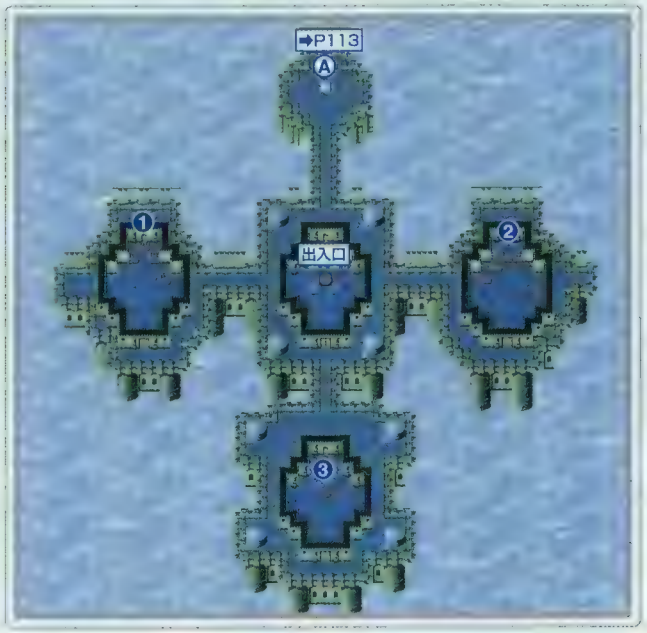
宝箱

1 まどうしのつえ
リボン

浮遊城

は今、この高度文明を滅ぼした張

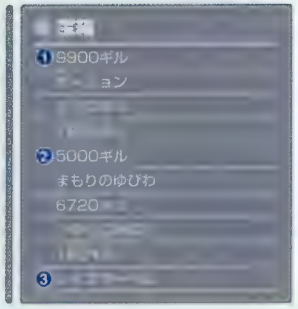
目的 風のカオス・ティアマットを倒す



浮遊城1F

攻略アドバイス

「ワープキューブ」を持っていれば、ミラージュの塔の3階から浮遊城にワープできる。この城の最深部では、最後のカオス戦が控えているので、一気に攻略しようとせず、めぼしいアイテムをあらかじめ回収しておいたほうがいい。そのあと一度地上に戻ってセーブする際に、入手した「アダマンタイト」を持って、ドワーフの洞窟に足を運んでおこう。かつての約束どおり、幻の剣「エクスカリバー」を創ってもらえる。この剣はナイト専用の、すべての敵に有効な最強クラスの剣。ティアマットとの戦いが格段に有利になるはずだ。



浮遊城2F

出現モンスター

- ブラックナイト(2〜5匹)
- スピリットナーガ(1匹)／エアエレメンタル(0〜1匹)
- イビルアイ(1匹)
- デスナイト(1匹)／ナイトメア(1〜2匹)
- マンティコア(3〜4匹)
- アースメデューサ(1〜4匹)
- ブラックプリン(3〜6匹)

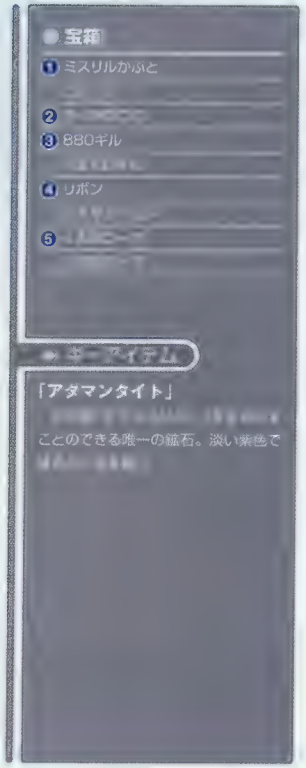
- スピリットナーガ(1匹)／エアエレメンタル(0〜1匹)
- イビルアイ(1匹)
- マンティコア(3〜4匹)
- キメラ(1匹)
- デスナイト(1匹)／ナイトメア(1〜2匹)
- アースメデューサ(1〜4匹)
- ストーンゴーレム(2〜4匹)
- ブラックプリン(3〜6匹)

エアエレメンタル
HP 358
特徴 回避率高い
➡攻略 P155

アースメデューサ
HP 96
特徴 マヒ、石化
➡攻略 P155

スピリットナーガ
HP 420
特徴 ブリンク、サイレス
➡攻略 P155

デスナイト
HP 190
特徴 フレアー、キル
➡攻略 P155



浮遊城3F

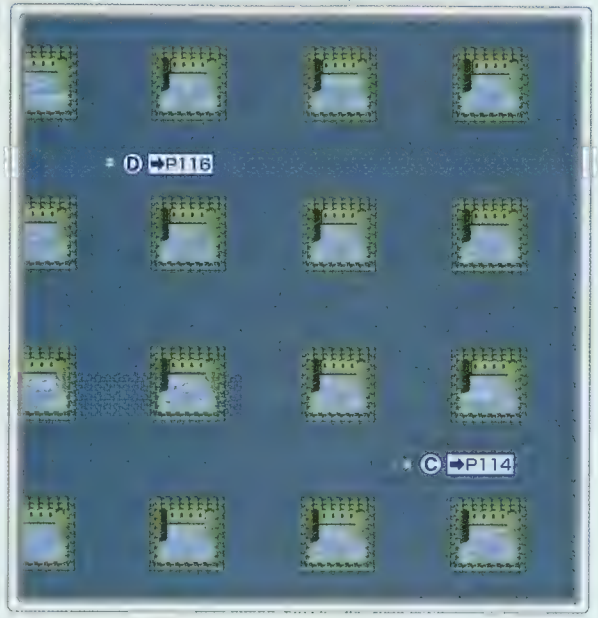
宝箱

1 [illegible]
1 [illegible]
1 [illegible]
8135ギル

クリスタルの示す場所

[illegible]ろすことができる。調べてみると、地上[illegible]見える、何とそこは……？

浮遊城4F



出現モンスター

▼浮遊城3F

- ガーディアン(0~1匹)／ソルジャー(1匹)
- ラクシャーサ(3~7匹)／メデューサ(0~5匹)
- キメラ(1匹)
- マンティコア(3~4匹)
- ファイアヒドラ(4匹)
- ストーンゴーレム(2~4匹)
- バンパイアロード(1~3匹)
- ダークファイター(1~2匹)

▼[illegible]

- ラクシャーサ(3~7匹)／メデューサ(0~5匹)
- ガーディアン(0~1匹)／ソルジャー(1匹)
- ネオチュー(1~2匹)
- エアエレメンタル(2~4匹)
- マインドフレイア(1~6匹)／クレイゴーレム(1~2匹)
- バンパイアロード(1~3匹)
- スピリットナーガ(0~1匹)／エアエレメンタル(1~3匹)
- ダークファイター(1~2匹)

ループする通路

[illegible]いる。簡単に5階へ行くなら、まずこの[illegible]ブロックに着いたら西へ進み、2つ目の[illegible]

[illegible]ープしなければまた初めから同じよ

注意すべきモンスター

ソルジャー

HP	400
特徴	高い攻撃力

➡攻略 P155

バンパイアロード

HP	300
特徴	魔法、マヒ攻撃

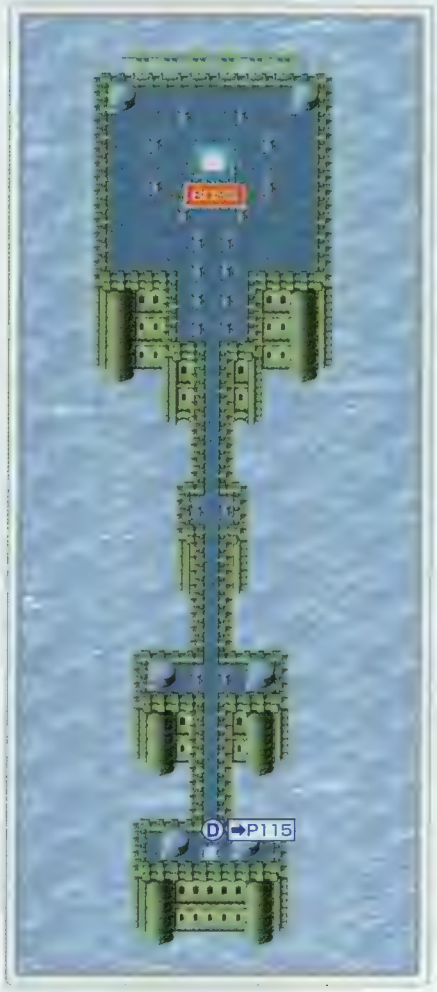
➡攻略 P155

ダークファイター

HP	200
特徴	バオル、回復魔法

➡攻略 P156

浮遊城5F



出現モンスター

- ネオチュー(1～2匹)
- エアエレメンタル(2～4匹)
- マインドフレイア(1～6匹)／クレイゴーレム(1～2匹)
- ファイアヒドラ(4匹)
- スピリットナーガ(0～1匹)／エアエレメンタル(1～3匹)
- ブラックプリン(3～6匹)
- ダークファイター(1～2匹)
- デスマシーン(1匹)

強敵！ デスマシーン

ほいパーティーは、無条件で逃げたほうが利口である。

BOSS ディアマート1回目

➡攻略 P156

デスマシーン

HP 2000

特徴 核攻撃、再生100HP

➡攻略 P156

EVENT GUIDE 伝説の聖剣「エクスカリバー」

「アダマンタイト」を持ってドワーフの洞窟へ

浮遊城にあった「アダマンタイト」なる物質を、ドワーフの鍛冶屋のスミスに渡すと、あっという間にすごい剣を作ってくれる。これぞ聖剣「エクスカリバー」。この時点で最強の斬れ味を誇る、ナイト専用のスーパーウェポンである。

入手情報 過去に送られているカオスの力

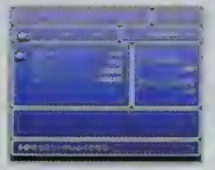
真の敵は2000年の過去に

4匹のカオスを倒したら、クレセントレイクの町にいる12人の賢者に話を聞こう。光の戦士たちが倒さねばならない、真の敵の居場所を教えてくれる。その場所とは……!? そう、浮遊城から見た、4つの祭壇の力が交わるあの神殿だ！ そこに4匹のカオスを操り、この世界を滅ぼそうとした真の敵がいる！

カオスをすべて倒すと、真の敵の存在を知らされる。いよいよ旅はクライマックスを迎える。

ラストダンジョン突入前に

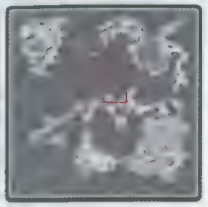
これから先に控えているのは、長い長いラストダンジョン。最終決戦に向けて右の4つの条件が満たせるよう、きちんと準備したい。特にMPの制限が厳しい「ノーマルモード」の場合、レベルを上げて、魔法の使用回数をどこまで増やせるかが、勝敗を分けるカギとなってくる、と言っても過言ではない。また「いやしのつえ」など、貴重な魔法の代替手段となり得る魔法の使えるアイテムを、意識的に利用していくため、これらの装備品の回収し忘れがないか、今一度確かめておきたい。



備えあれば憂いなし。ダンジョン前の回復アイテム購入は基本である。

29 Dungeon Guide ダン

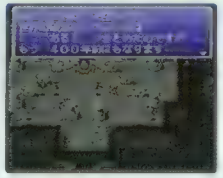
過去のカオス神殿



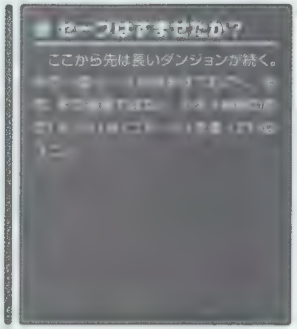
目的 悪の元凶を倒す

5人の天空人から情報を入手

カオス神殿の1階、中央の部屋にいる5匹のコウモリは、実は天空人の戦士のなれの果て。カオスの呪いによってこんな姿にされてしまっていた。だが、光の戦士たちが4つのクリスタルの輝きを取り戻した今、彼らは話ができるまでに復活している。冒険当初、話しかけても「キィキィ」としか言わなかった彼らだが、今度は貴重な情報を話してくれるぞ。



コウモリにされた天空人たちが、クリスタルの輝きによって言葉を取り戻している。



攻略のめやす

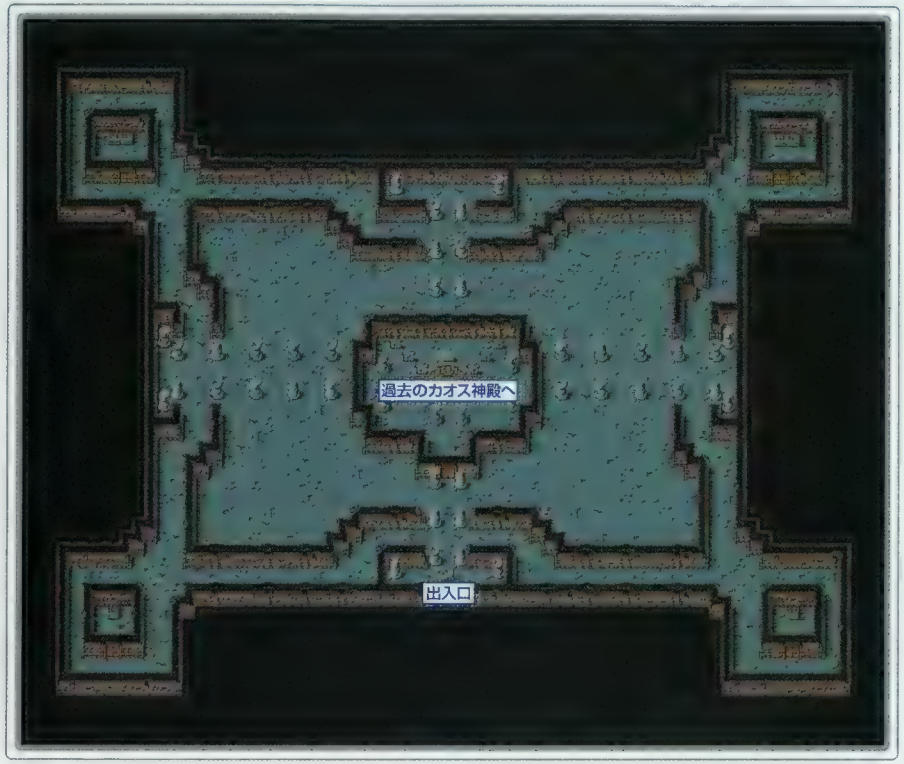
途中で何度も大きな戦いが待つラストダンジョンは、よほどレベルが高くない限り、一気にクリアするのは難しい。貴重なアイテムの回収とレベル上げも兼ねて、何度かに分けて攻略したい。あっという間に魔法が尽きたり、ポーションがなくなるようであれば、まだまだレベル不足の証拠だ。またいよいよ最深部を目指すというときは、「まどうしのつえ」のコンフュ、「レイズサーベル」のクラウダ、「いやしのつえ」のヒールなど、アイテムに秘められた魔法を利用して、極力MPの節約に努めたい。ただし注意したいのは、これらの武具は装備していると、それ以外のキャラクターが使用することができないという点。頻繁に使うものは装備せず、アイテムとして確保しておこう。

ダテレポの重要性

いったん過去のカオス神殿に進むと、セーブ可能な場所に歩いて戻ることができない。ダテレポやテレポなどの脱出魔法がない場合、パーティーが瀕死の状態になっても、ゲームをクリアする以外に選択肢がなくなってしまうのだ。神殿内部の宝箱をすべて入手したら、セーブのために一度引き返しておきたい。どんな状況になっても、ダテレポのあるレベル6白魔法のMPは、1ポイントは必ず残しておくこと。

ダテレポが1回でも使用できれば、神殿の外へ脱出できる。

カオス神殿1F

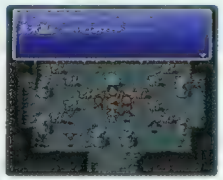


入手情報 2000年前へタイムトリップ

黒水晶は「時の扉」

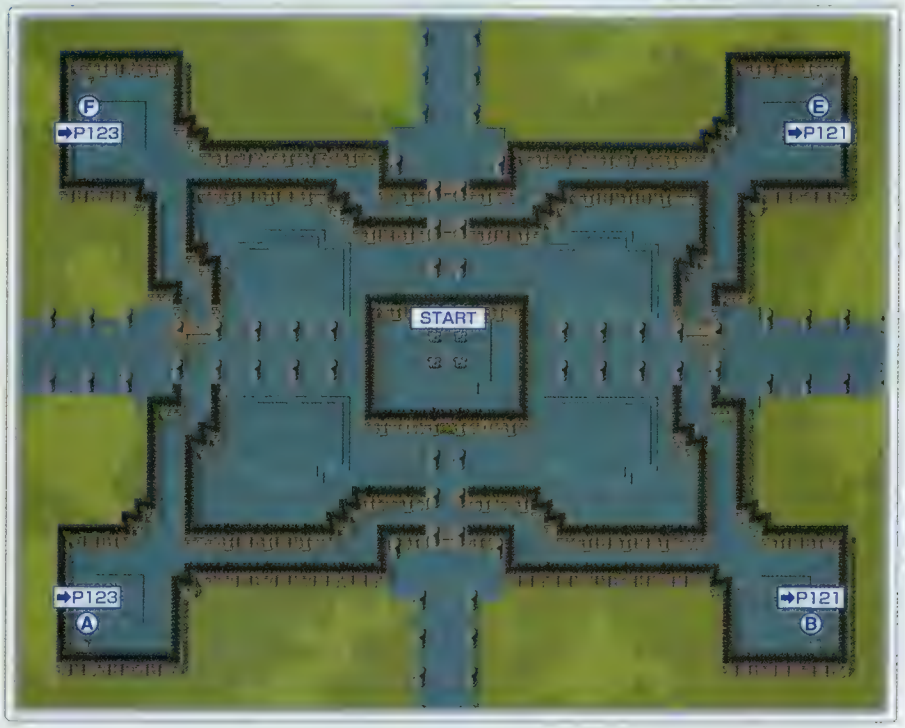
光の戦士が持っている4つのクリスタルの輝きを、部屋の中央にある黒水晶に照らすと、2000年前のカオス神殿への「時の扉」が開かれる。

さあ、心の準備ができたら、思い切ってこの黒水晶の中に飛び込み、2000年前にタイムトリップしよう。世界を混乱に陥れた悪の根源、真の敵は過去にいる！



祭壇の中央にある黒水晶に触れると、2000年前の過去のカオス神殿にワープする。

過去のカオス神殿1F



攻略アドバイス

神殿は、地上3フロアと地下5フロアで構成されている。地下1～4階ではそれぞれボスとして、今まで倒した4匹のカオスが、よりパワーアップして襲いかかってくる。3階に登場するデスアイも含め、これらは固定モンスターであり、一度倒しても、出現地点に足を踏み入れると再び現われるので覚悟が必要だ。マップでその出現場所を確認し、遭遇する前にきちんとHPを回復しておいてからバトルに挑むこと。手抜きで勝てるような生やさしい相手ではない。

出現モンスター

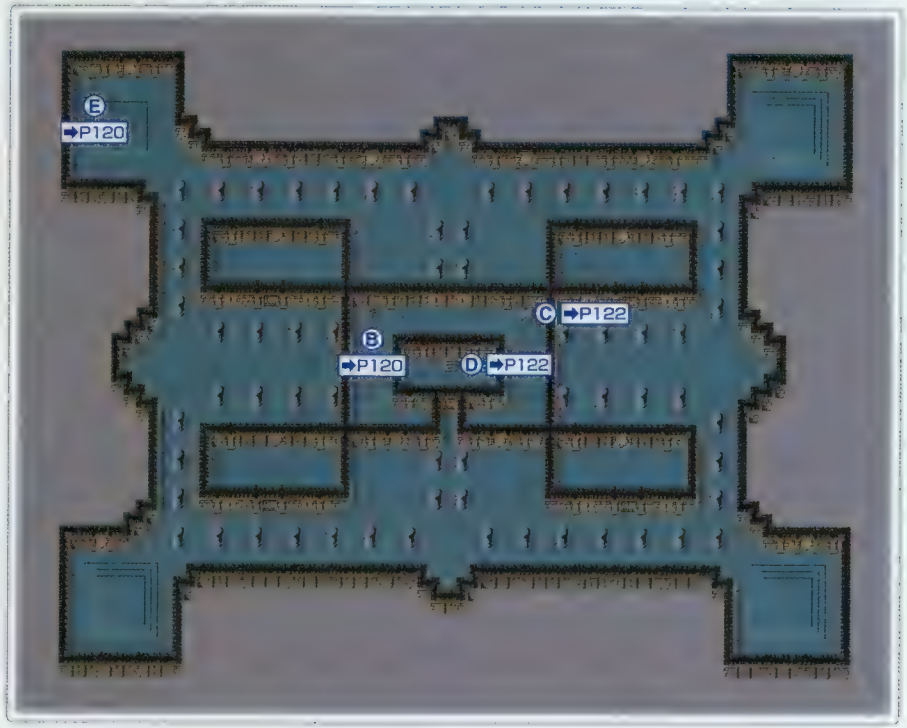
▼過去のカオス神殿1F

- パープルウォーム(1～2匹)
- ホワイトドラゴン(3～4匹)
- キメラ(3～4匹)
- ブラックプリン(4～8匹)

1階について

1階には4つの階段があるが、最初に
Ⓐ Ⓑ Ⓐ
段から地下1階に行けるが、そこには何もないので、降りるだけムダ。まずはⒷの階段を目指そう。

過去のカオス神殿2F



出現モンスター

▼過去のカオス神殿2F

- ドラゴンゾンビ(2～4匹)
- アイスギガース(2匹)／ウィンターウルフ(2～6匹)
- キメラ(1～2匹)／ゴーキメラ(1～2匹)
- ブラックプリン(4～8匹)
- バンパイアロード(1～3匹)／ドラゴンゾンビ(1～2匹)

ゴーキメラ

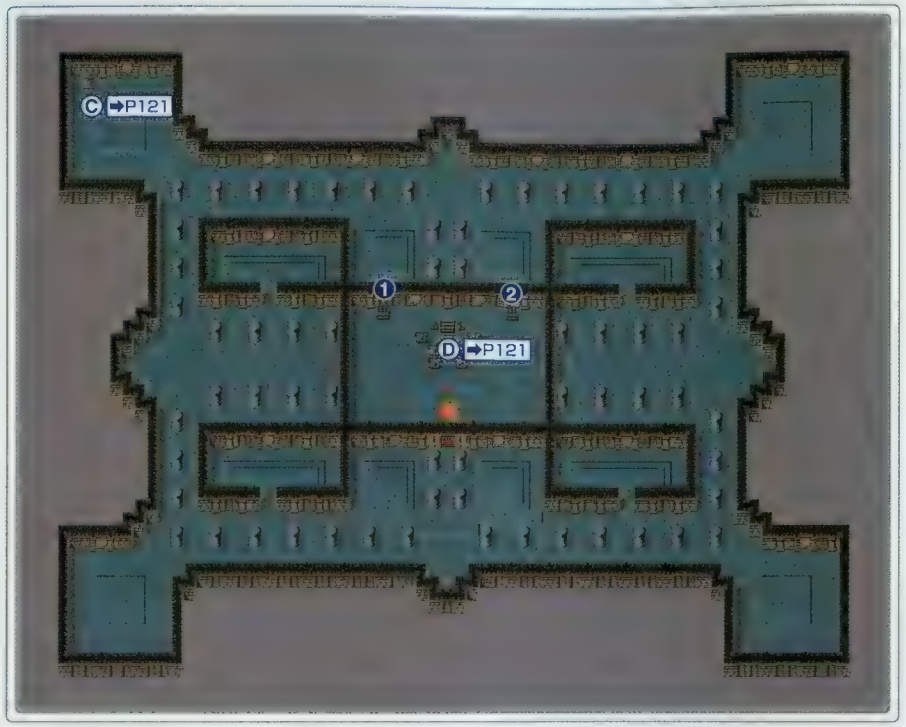
HP	350
特徴	石化ガス

➡攻略 P156

2階について

Ⓕの階段から上がってくるので、そのまⓒ
Ⓓ

過去のカオス神殿3F



攻略アドバイス

真ん中にある石板の前で、あるアイテムを使うと、2階へ通じるハシゴが現われる。恐らく長い旅の間に存在自体を忘れてしまっているプレイヤーがほとんどでだろう。そのアイテムとは、初めてこの神殿を訪れたあとに「悪の力を打ち砕く力を持つ」として、コーネリアのセーラ姫から託された「リュート」だ。

出現モンスター

▼過去のカオス神殿3F

- ブラックナイト(5~9匹)
- グリーンドラゴン(2~4匹)
- ダークウィザード(2~3匹)／ダークファイター(1匹)
- バンパイアロード(1~3匹)／ドラゴンゾンビ(1~2匹)

▼固定モンスター

- デスアイ(1匹)

宝箱

1 [illegible]
2 [illegible]

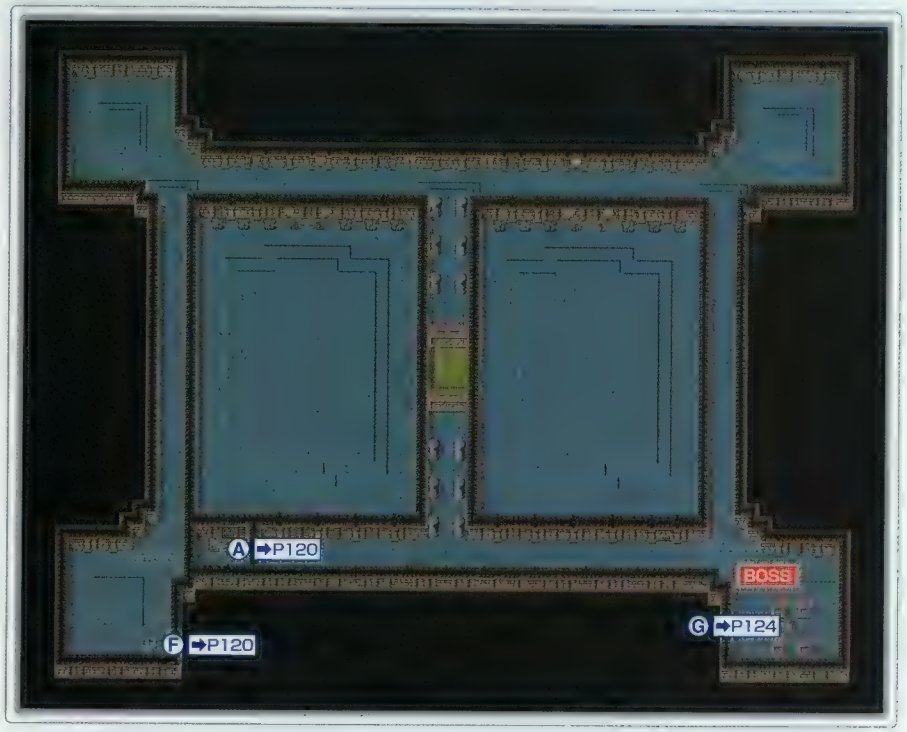
主要モンスター

デスアイ

HP	360
特徴	即死にらみ

➡攻略 P156

過去のカオス神殿B1F



攻略アドバイス

地下1階からは、今まで倒した4匹のカオスが次々と登場する。すべて固定モンスターで、しかも出現ポイントを避けて先に進むことは絶対にできない。せめて、うっかり出現地点を通過して、ムダに戦闘を繰り返してしまうような、ミスだけは犯さないように。

出現モンスター

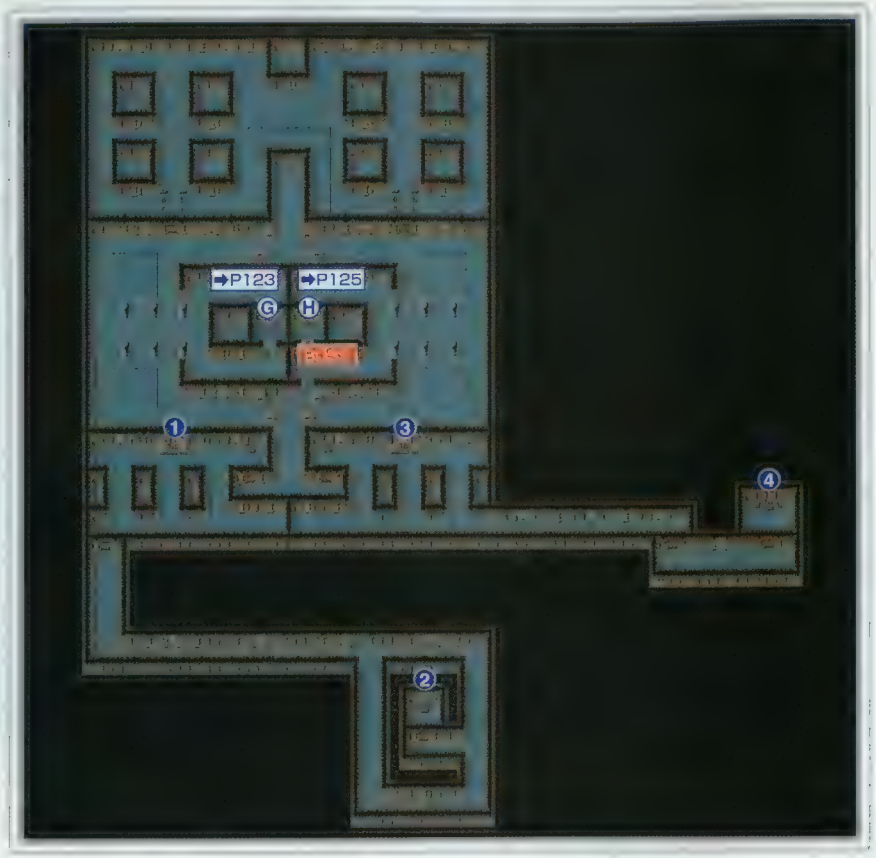
▼過去のカオス神殿B1F

- クレイゴーレム(1~4匹)／ストーンゴーレム(1~3匹)
- アースメデューサ(4~7匹)
- アースエレメント(1~4匹)
- バシリスク(2~4匹)

BOSS: [illegible]チ(2回目)

➡攻略 P156

過去のカオス神殿B2F



出現モンスター

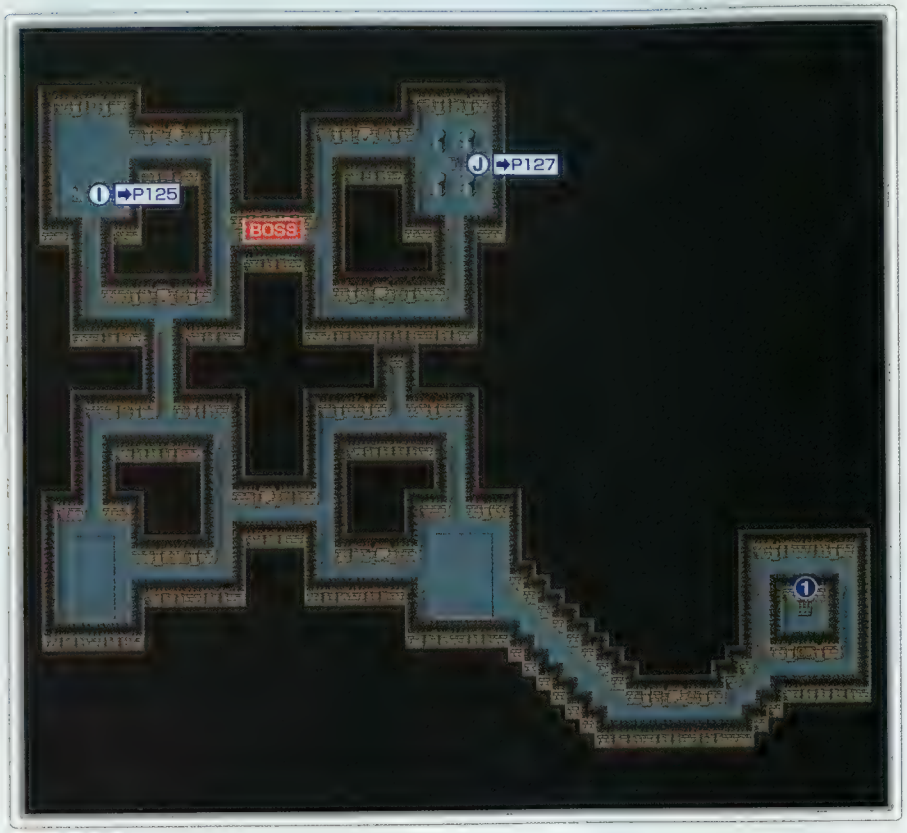
- ラーバウォーム(2～4匹)
- ファイアギガース(1匹)／ファイアリザード(0～3匹)
- ファイアリザード(2～4匹)
- ファイアー(3～4匹)
- レッドドラゴン(1～3匹)

過去のカオス神殿B3F

出現モンスター

- ウォーター(3～6匹)
- うみサソリ(1～6匹)／シースネイク(2～5匹)／シートロル(2匹)
- サハギンプリンス(3～6匹)／ホワイトシャーク(2匹)
- ホワイトシャーク(1～2匹)／ディープアイ(1～2匹)
- ウォーターナーガ(1～2匹)／ウォーター(3～6匹)

過去のカオス神殿B4F



出現モンスター

- エアエレメンタル(3~6匹)
- パープルウォーム(3~4匹)
- バンパイアロード(1匹)／バンパイア(3~6匹)
- ストーンゴーレム(2~4匹)
- デスナイト(1~2匹)／ナイトメア(1~2匹)
- バンパイアロード(1~3匹)／ドラゴンゾンビ(1~2匹)
- マインドフレイア(3~7匹)
- アイアンゴーレム(1~2匹)

アイアンゴーレム

HP	304
特徴	即死ガス

➡攻略 P156

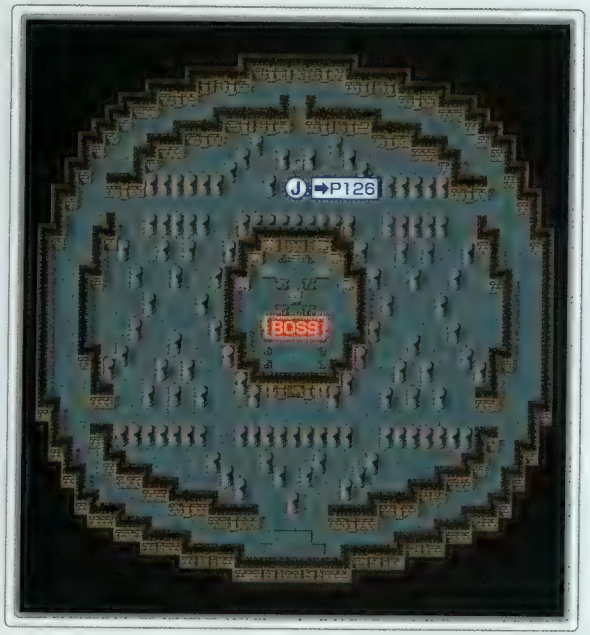
攻略アドバイス

ここまでに「マサムネ」「サスケのかたな」「まもりのゆびわ」「まもりのマント」と、すばらしいアイテムを入手していることだろう。せっかくのこれらのアイテムを、ラストバトルに急ぐあまりムダにしてしまってはもったいない。ここは一度ダテレポを使い、外でセーブして態勢を整えた上で、再び神殿に挑むべきだろう。

そして、二度目の突入時には、なるべくデスアイと4体のカオスとの戦闘以外は避けて、一気に最深部を目指そう。4体のカオス戦で全力を出し切ってしまい、最終決戦ではHPもMPも残りわずか、なんてことがないように、体力は極力温存しておくこと。

それでは、健闘を祈る！　戦士たちよ、クリスタルに祝福を……。

過去のカオス神殿B5F



最強の名刀「マサムネ」

[illegible]で手に入る名刀「マサムネ」は、[illegible]アイナルウェポンである。全職業が装備できるが、この世に1本しか存在しない[illegible]。1ページ目に紹介した各職業の最強装備では、あえて「マサムネ」を構想から外してあるのだ。パーティーのどの職業に装備させるか、よく考えよう。なお、スーパー[illegible]は「マサムネ」装備より、素手のほうが[illegible]。

Epilogue

エピローグ

2000年の時空を越えた
戦いが終わりを告げ
平和が訪れた

再びこの世界を
4つの光が照らし出し
その力は風を水を土を……
そして火を蘇らせる

2000年の時を越えて巡る
ガーランドの憎しみ

それはほんの少しの
すれ違いから起こった
些細なものだった

しかしこの世界を
導くはずの4つの力に
それは増幅され
4つのカオスを作り出したのだ

世界に悪がはびこり
すべては暗黒に染められた
だがもうそれも終わった

戦士たちの活躍によって
すべては正しい方向に
向けられたのだ

4人の戦士は時をまた
旅して元の世界へと
帰って行く

世界は4人が知っている
元の姿に戻っているはずだ

そこにはセーラや
ジェーンたちが待っている
もちろん4人がよく知っている
ガーランドも……

あれはいつだったろう……

ある日突然
すべては狂い出した
そしてその原因は
2000年の時の輪の中にあった
4人は選ばれた

この世界を暗黒に染めた
4つの力
しかし唯一それを
取り除ける4つの力に

そして帰って来たとき

4人が過去へ旅立ち
戦ったことは
誰も覚えていないはずだった

そう何も知らぬ人々は

だが、心のどこかに記憶
されているその戦いを
架空の物語として語る

ドワーフやエルフの村
ドラゴンたち
宇宙にまで手を伸ばしながら
滅んだ高度な文明……

さあ戦士たちが帰ってくる
2000年の時を越えて
もうすぐそこまで来ている……

戦士たちは戦いの記憶を
心の底にしまい込み
この世界を
見守っていくのだろう

忘れないでほしい

この世界の輝きがいつも
正しい方向に向くように

4つの光を
間違った力に
変えないように

そして
真の4つのクリスタルは
いつもその胸の中に
あることを……

そう
2000年の時を越え
戦っていたのは
君なのだから

©1987 YOSHITAKA AMANO

DATA

データ

白魔法データ

◆◆◇HPの回復、ステータス異常の治療などが主な役目となる白魔法。対アンデッド用の強力な攻撃魔法も見逃せない。

※習得可能……その魔法を習得可能な職業。青色で表示された職業のみ、習得できることを表わす。

レベル1

本人の回避率を上げるブリンクは、前戦で活躍するナイトや赤魔道士に習得させたい。

ケアル	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりのHPを16～32回復する。								
ディア	属性 なし	対象 敵全体	習得可能				白術	白道
	効果 アンデッド全体に20～80のダメージを与える。								
プロテス	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりの防御力を8上げる。唱えた分だけ効果が蓄積。								
ブリンク	属性 なし	対象 本人	習得可能	ナイト		赤道	白術	白道
	効果 自分の回避率を80上げる。唱えた分だけ効果が蓄積。								

レベル2

バサンダは終盤まで重宝。ブラナは暗闇を治療するが、戦闘終了を待てば必要ない。

ブラナ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりの暗闇を回復する。							
サイレス	属性 精神	対象 敵全体	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 敵全体を一定時間沈黙させ魔法を封じる。							
バサンダ	属性 なし	対象 味方全員	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 稲妻属性のダメージを2分の1に減らす。							
インビジ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりの回避率を40上げる。唱えた分だけ効果が蓄積。							

レベル3

ケアルア、アディアは必須。ヒールは全体回復ができるものの、効果が少々物足りない。

ケアルア	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりのHPを33～66回復する。							
アディア	属性 なし	対象 敵全体	習得可能				白術	白道
	効果 アンデッド全体に40～160のダメージを与える。							
バファイ	属性 なし	対象 味方全員	習得可能	ナイト	赤術	赤道	白術	白道
	効果 炎属性のダメージを2分の1に減らす。							
ヒール	属性 なし	対象 味方全員	習得可能				白術	白道
	効果 味方全員のHPを12～24回復する。							

レベル4

ポイゾナは毒を治療する唯一の魔法。バコルドは強敵相手に用意しておきたい。

ポイゾナ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能		赤術	赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりの毒を回復する。							
フィアー	属性 精神	対象 敵全体	習得可能				白術	白道
	効果 敵全体に恐怖心を与えて追い払う。							
バコルド	属性 なし	対象 味方全員	習得可能		赤術	赤道	白術	白道
	効果 冷気属性のダメージを2分の1に減らす。							
ボキャル	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能			赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりの沈黙を回復する。							

レベル5

戦闘中にレイズを使用するときは、復活した直後にやられないように注意。

ケアルダ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能		赤術	赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりのHPを66～132回復する。							
レイズ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能			赤道	白術	白道
	効果 味方ひとりの戦闘不能を回復する。HP1で復活。							
ダディア	属性 なし	対象 敵全体	習得可能				白術	白道
	効果 アンデッド全体に60～240のダメージを与える。							
ヒーラ	属性 なし	対象 味方全員	習得可能				白術	白道
	効果 味方全員のHPを24～48回復する。							

レベル6

ダテレポは不可欠だが、ほかも重要。ストナをはずして「きんのはり」で代用したい。

ストナ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能				白術	白道
	効果 味方ひとりの石化を回復する。							
ダテレポ	属性 なし	対象 味方全員	習得可能			赤道		白道
	効果 ダンジョンなどから一気に外に脱出する。							
プロテア	属性 なし	対象 味方全員	習得可能			赤道	白術	白道
	効果 味方全員の防御力を12上げる。唱えた分だけ効果が蓄積。							
インビア	属性 なし	対象 味方全員	習得可能			赤道	白術	白道
	効果 味方全員の回避率を40上げる。唱えた分だけ効果が蓄積。							

レベル7

ケアルガは必須。向かう地域にアンデッドがあまり出現しないなら、ガディアは不要。

ケアルガ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能					白道
	効果 味方ひとりのHPを完全に回復する。							
ガディア	属性 なし	対象 敵全体	習得可能					白道
	効果 アンデッド全体に80～320のダメージを与える。							
バマジク	属性 なし	対象 味方全員	習得可能			赤道	白術	白道
	効果 敵の即死攻撃を防ぎやすくする。							
ラヒーラ	属性 なし	対象 味方全員	習得可能				白術	白道
	効果 味方全員のHPを48～96回復する。							

レベル8

アレイズは戦闘中でも安心して使える。ホーリーは敵の種族に左右されず重宝する。

アレイズ	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能					白道
	効果 味方ひとりの戦闘不能を回復する。HPフルで復活。							
ホーリー	属性 なし	対象 敵全体	習得可能					白道
	効果 敵全体に神聖な光でダメージを与える。							
バオル	属性 なし	対象 味方ひとり	習得可能					白道
	効果 味方ひとりのすべての魔法攻撃のダメージを2分の1にする。							
デスペル	属性 なし	対象 敵1体	習得可能					白道
	効果 敵の持つ魔法防御の効果を消し去る。							

黒魔法データ

◆黒魔法は攻撃魔法だけでなく、ヘイストに代表される戦闘補助用の魔法も充実。いずれも終盤まで活用できる。

※習得可能……その魔法を習得可能な職業。青色で表示された職業のみ、習得できることを表わす。

レベル1

スリプルは必須。序盤はファイアが重宝。サンダー習得は船を入手してからでOK。

ファイア	属性	炎	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体に炎で10～40のダメージを与える。								
スリプル	属性	精神	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体を眠らせる。								
シェイプ	属性	なし	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体の回避率を10下げる。唱えた分だけ効果が蓄積。								
サンダー	属性	稲妻	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体に稲妻で10～40のダメージを与える。								

レベル2

ストライは汎用性が高い。攻撃回数の多い敵にはスロウで対抗しよう。

ブリザド	属性	冷気	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体に冷気で20～80のダメージを与える。								
ダクネス	属性	精神	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体を暗闇状態にする。								
ストライ	属性	なし	対象	味方ひとり	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	味方ひとりの攻撃力を14上げる。唱えた分だけ効果が蓄積。								
スロウ	属性	精神	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体の動きを遅くして、攻撃回数を減らす。								

レベル3

全体攻撃魔法、ファイラとサンダラは魅力的。ホールドは成功率が低いのが難点。

ファイラ	属性	炎	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体に炎で30～120のダメージを与える。								
ホールド	属性	精神	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体をマヒ状態にする。								
サンダラ	属性	稲妻	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体に稲妻で30～120のダメージを与える。								
シェイラ	属性	なし	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体の回避率を10下げる。唱えた分だけ効果が蓄積。								

レベル4

ボス戦で必須のヘイストは外せない。「まどうしのつえ」を入手すればコンフュは不要。

スリプラ	属性	なし	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体を眠り状態にする。								
ヘイスト	属性	なし	対象	味方ひとり	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	味方ひとりの素早さを上げ、攻撃回数を2倍にする。								
コンフュ	属性	精神	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体を混乱状態にする。								
ブリザラ	属性	冷気	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体に冷気で40～160のダメージを与える。								

レベル5

テレポで戻れるのは上の階ではなく、前の階なので注意。町の外に出るのにも使える。

ファイガ	属性	炎	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体に炎で50～200のダメージを与える。								
クラウダ	属性	毒	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体を毒と混乱の霧で即死させる。								
テレポ	属性	なし	対象	味方全員	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	ダンジョンなどでひとつ前の階に戻る。								
ラスロウ	属性	精神	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体の動きを遅くして攻撃回数を減らす。								

レベル6

確実性に欠ける魔法が多い。サンガー以外は効かない場合の対処が必要。

サンガー	属性	稲妻	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体に稲妻で60～240のダメージを与える。								
デス	属性	死	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体を即死させる。								
クエイク	属性	地震	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体を地割れに飲み込ませる。								
スタン	属性	精神	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体をマヒ状態にする。								

レベル7

ブリザガは欲しい。セーバーは黒魔道士が使用する意義が問われるところだが……。

ブリザガ	属性	冷気	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体に冷気で70～280のダメージを与える。								
ブレイク	属性	毒	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体を石化状態にして即死させる								
セーバー	属性	なし	対象	本人	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	自分の攻撃力を16、命中率を10上げる。唱えた分だけ効果が蓄積。								
ブライン	属性	精神	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体を暗闇状態にする。								

レベル8

フレアーは敵の抵抗力に影響されない最強の攻撃魔法。ぜひとも習得したい。

フレアー	属性	なし	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体に光と高熱でダメージを与える。								
ストップ	属性	時空	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体の時間を止め、マヒ状態にする。								
デジョン	属性	時空	対象	敵全体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵全体を次元の狭間へと送り込む								
キル	属性	死	対象	敵1体	習得可能	忍者	赤術	赤道	黒術	黒道
	効果	敵1体を即死させる。								

武器データ

◆物理攻撃に欠かせない武器は、種類によって特徴や装備できる職業が異なる。戦局によって使い分けたい。

攻撃力　その武器の攻撃力。
命中率　物理攻撃をした際の命中率。攻撃回数にも影響。
買値*　店で購入するときの値段。売っていないものは「−」と表記。
売値*　店に売却するときの値段。
＊なおカッコ内の数字は「イージーモード」での値段。

属性　その武器の特性。「なし」は無属性を表す。
魔法効果　戦闘中にアイテムとして使うと現われる魔法の効果。
主な入手先　そのアイテムの入手先。(店：店で販売、宝：宝箱)
有効種別　よりダメージを与えることができるモンスターの種別。
装備可能　その武器を装備できる職業。青色で表示された職業のみ可能。

ナイフ

小型で取り回しの簡単なナイフは、非力な魔道士系のキャラクターでも装備できる。威力は期待できないので、補助的な利用がよい。

ナイフ	攻撃力	5	買値	5(4)	属性	なし	主な入手先	店・コーネリアの町															
	命中率	10	売値	2(2)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術		黒術	ナイト	忍者		赤道		黒道										
ダガー	攻撃力	7	買値	175(140)	属性	なし	主な入手先	店・エルフの町															
	命中率	10	売値	87(70)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術		黒術	ナイト	忍者		赤道		黒道										
ミスリルナイフ	攻撃力	10	買値	800(640)	属性	なし	主な入手先	店・クレセントレイクの町															
	命中率	15	売値	400(320)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術		黒術	ナイト	忍者		赤道		黒道										
ネコのツメ	攻撃力	22	買値	65000(52000)	属性	なし	主な入手先	店・ガイアの町															
	命中率	35	売値	32500(26000)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能							ナイト	忍者		赤道		黒道										

剣

種類が多く、有効な種族も多岐に渡っている。常に何本かを持ち、敵に合わせて装備し直して使いたい。属性を帯びたものもある。

レイピア	攻撃力	9	買値	10(8)	属性	なし	主な入手先	店・コーネリアの町															
	命中率	5	売値	5(4)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術			ナイト	忍者		赤道												
シミター	攻撃力	10	買値	200(160)	属性	なし	主な入手先	店・港町プラボカ															
	命中率	10	売値	100(80)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術			ナイト	忍者		赤道												
サーベル	攻撃力	13	買値	450(360)	属性	なし	主な入手先	店・エルフの町															
	命中率	5	売値	225(180)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術			ナイト	忍者		赤道												
フォールチョン	攻撃力	15	買値	450(360)	属性	なし	主な入手先	店・メルモンドの町															
	命中率	10	売値	225(180)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術			ナイト	忍者		赤道												
ブロードソード	攻撃力	15	買値	550(450)	属性	なし	主な入手先	店・港町プラボカ															
	命中率	10	売値	275(225)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												
ロングソード	攻撃力	20	買値	1500(1200)	属性	なし	主な入手先	店・メルモンドの町															
	命中率	10	売値	750(600)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												
ミスリルソード	攻撃力	23	買値	4000(3200)	属性	なし	主な入手先	店・エルフの町															
	命中率	15	売値	2000(1600)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												

ルーンブレード	攻撃力	18	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・カオス神殿															
	命中率	15	売値	2500(2500)	魔法効果	なし	有効種別	ガーゴイルなど															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術			ナイト	忍者		赤道												
ウェアバスター	攻撃力	18	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・カオス神殿															
	命中率	15	売値	3000(3000)	魔法効果	なし	有効種別	ウェアタイガーなど															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												
ウィルムキラー	攻撃力	19	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・ドワーフの洞窟															
	命中率	15	売値	4000(4000)	魔法効果	なし	有効種別	ドラゴン系など															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術			ナイト	忍者		赤道												
さんごのつるぎ	攻撃力	19	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・アースの洞窟															
	命中率	15	売値	4000(4000)	魔法効果	なし	有効種別	サハギンなど															
	装備可能	戦士	シーフ		赤術			ナイト	忍者		赤道												
グレートソード	攻撃力	21	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・グルグ火山															
	命中率	20	売値	4000(4000)	魔法効果	なし	有効種別	オーガ系など															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												
フレームソード	攻撃力	26	買値	−(−)	属性	炎	主な入手先	宝・氷の洞窟															
	命中率	20	売値	5000(5000)	魔法効果	なし	有効種別	ゾンビなど															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												
アイスブランド	攻撃力	29	買値	−(−)	属性	冷気	主な入手先	宝・グルグ火山															
	命中率	25	売値	7500(7500)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												
シャープソード	攻撃力	24	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・ミラージュの塔															
	命中率	25	売値	15000(15000)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能							ナイト	忍者		赤道												
サンブレード	攻撃力	32	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・ミラージュの塔															
	命中率	30	売値	10000(10000)	魔法効果	なし	有効種別	バンパイアなど															
	装備可能	戦士			赤術			ナイト	忍者		赤道												
ディフェンダー	攻撃力	30	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・滝の裏の洞窟															
	命中率	35	売値	20000(20000)	魔法効果	ブリンク	有効種別	なし															
	装備可能							ナイト	忍者		赤道												
レイズサーベル	攻撃力	22	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・浮遊城															
	命中率	20	売値	30000(30000)	魔法効果	クラウダ	有効種別	なし															
	装備可能							ナイト	忍者		赤道												
サスケのかたな	攻撃力	33	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・浮遊城															
	命中率	35	売値	30000(30000)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能							忍者															
エクスカリバー	攻撃力	45	買値	−(−)	属性	全属性	主な入手先	イベント(117ページ参照)															
	命中率	35	売値	30000(30000)	魔法効果	なし	有効種別	すべて															
	装備可能							ナイト															
マサムネ	攻撃力	56	買値	−(−)	属性	なし	主な入手先	宝・過去のカオス神殿															
	命中率	50	売値	30000(30000)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士	シーフ	モンク	赤術	白術	黒術	ナイト	忍者	Sモンク	赤道	白道	黒道										

杖

打撃攻撃用として作られた武器。攻撃力そのものよりも、アイテムとして使用したときの効果に重きを置いている。

つえ	攻撃力	6	買値	5(4)	属性	なし	主な入手先	店・コーネリアの町															
	命中率	0	売値	4(2)	魔法効果	なし	有効種別	なし															
	装備可能	戦士		モンク	赤術	白術	黒術	ナイト	忍者	Sモンク	赤道	白道	黒道										

しゃくじょう
攻撃力 14 / 買値 200(160) / 属性 なし / 主な入手先 店・エルフの町
命中率 0 / 売値 100(80) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 戦士 モンク ナイト 忍者 Sモンク

ちからのつえ
攻撃力 12 / 買値 −(−) / 主な入手先 宝・西の城
命中率 0 / 売値 6172(6172) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 戦士 モンク 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 白道 黒道

いやしのつえ
攻撃力 6 / 買値 −(−) / 属性 なし / 主な入手先 宝・試練の城
命中率 0 / 売値 12500(12500) / 魔法効果 ヒール / 有効種別 なし
装備可能 白術 忍者 白道

まじゅつのつえ
攻撃力 12 / 買値 −(−) / 属性 なし / 主な入手先 宝・海底神殿
命中率 10 / 売値 12500(12500) / 魔法効果 ファイラ / 有効種別 なし
装備可能 黒術 忍者 黒道

まどうしのつえ
攻撃力 15 / 買値 −(−) / 属性 なし / 主な入手先 宝・滝の裏の洞窟
命中率 15 / 売値 25000(25000) / 魔法効果 コンフュ / 有効種別 なし
装備可能 黒道

斧

命中率よりも威力に重点を置いた武器。冒険の序盤から中盤にかけて活躍する。「ライトアクス」のアディアは利用価値が高い。

ハンマー
攻撃力 9 / 買値 10(8) / 属性 なし / 主な入手先 店・コーネリアの町ほか
命中率 0 / 売値 5(4) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 戦士 白術 ナイト 忍者 白道

バトルアクス
攻撃力 16 / 買値 550(450) / 属性 なし / 主な入手先 店・港町プラボカ
命中率 5 / 売値 275(225) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ミスリルハンマ
攻撃力 12 / 買値 2500(2000) / 属性 なし / 主な入手先 クレセントレイクの町
命中率 5 / 売値 1250(1000) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 戦士 白術 ナイト 忍者 白道

グレートアクス
攻撃力 22 / 買値 −(−) / 属性 なし / 主な入手先 宝・巨人の洞窟
命中率 5 / 売値 1000(1000) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ミスリルアクス
攻撃力 25 / 買値 4500(3600) / 属性 なし / 主な入手先 店・クレセントレイクの町
命中率 10 / 売値 2250(1800) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

トールハンマー
攻撃力 18 / 買値 −(−) / 属性 なし / 主な入手先 宝・ミラージュの塔
命中率 15 / 売値 20000(20000) / 魔法効果 サンダラ / 有効種別 なし
装備可能 ナイト 忍者 白道

ライトアクス
攻撃力 28 / 買値 −(−) / 属性 なし / 主な入手先 宝・海底神殿
命中率 15 / 売値 5000(5000) / 魔法効果 アディア / 有効種別 ゾンビなど
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ヌンチャク

超接近戦用の武器。モンクやスーパーモンクに装備させると、レベルによっては攻撃力や攻撃回数が下がる場合があるので注意したい。

ヌンチャク
攻撃力 12 / 買値 10(8) / 属性 なし / 主な入手先 店・コーネリアの町
命中率 0 / 売値 5(4) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 モンク 忍者 Sモンク

テツヌンチャク
攻撃力 16 / 買値 200(160) / 属性 なし / 主な入手先 店・エルフの町
命中率 0 / 売値 100(80) / 魔法効果 なし / 有効種別 なし
装備可能 モンク 忍者 Sモンク

防具データ

◆◆ 防具は全40種類ある。一部の属性攻撃に抵抗力がある防具もあるので、戦況に合った装備を心がけよう。

防御力　直接攻撃への抵抗力。数値が高いほど、ダメージが軽減。
重さ　その防具の重さ。重い防具を装備すると回避率が下がる。
買値*　店で購入するときの値段。売っていないものは「−」と表記。
売値*　店に売却するときの値段。
＊なおカッコ内の数字は「イージーモード」での値段。

魔法効果　戦闘中にアイテムとして使うと現われる魔法の効果。
主な入手先　そのアイテムの入手先。(店:店で販売、宝:宝箱)
抵抗属性　装備すると軽減できる属性。
装備可能　その防具を装備できる職業。青色で表示された職業のみ可能。

鎧

服のように着るもののほかに、腕に装着する腕輪がある。重さの割に防御力のある腕輪は、非力な魔術士には欠かせない。

ふく
防御 1 / 買値 10(8) / 主な入手先 店・コーネリアの町
重さ 2 / 売値 5(4) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

かわよろい
防御 4 / 買値 50(40) / 主な入手先 店・コーネリアの町
重さ 8 / 売値 25(20) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道

くさりかたびら
防御 15 / 買値 80(65) / 主な入手先 店・コーネリアの町
重さ 15 / 売値 40(32) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 赤術 ナイト 忍者 赤道

てつよろい
防御 24 / 買値 800(640) / 主な入手先 店・港町プラボカ
重さ 23 / 売値 400(320) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ミスリルメイル
防御 18 / 買値 7500(6000) / 主な入手先 店・クレセントレイクの町
重さ 8 / 売値 3750(3000) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 赤術 ナイト 忍者 赤道

フレイムメイル
防御 34 / 買値 −(−) / 主な入手先 宝・グルグ火山
重さ 10 / 売値 15000(15000) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 冷気
装備可能 戦士 ナイト 忍者

アイスアーマー
防御 34 / 買値 −(−) / 主な入手先 宝・氷の洞窟
重さ 10 / 売値 15000(15000) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 炎
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ナイトのよろい
防御 34 / 買値 45000(36000) / 主な入手先 店・メルモンドの町
重さ 33 / 売値 22500(18000) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト

ダイヤアーマー
防御 42 / 買値 −(−) / 主な入手先 宝・海底神殿
重さ 10 / 売値 30000(30000) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 稲妻
装備可能 ナイト

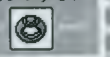
ドラゴンメイル
防御 42 / 買値 −(−) / 主な入手先 宝・ミラージュの塔
重さ 10 / 売値 30000(30000) / 魔法効果 なし / 抵抗属性 炎、冷気、稲妻
装備可能 ナイト

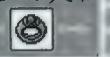
しろのローブ
防御 24 / 買値 −(−) / 主な入手先 宝・浮遊城
重さ 2 / 売値 1(1) / 魔法効果 インビア / 抵抗属性 死、炎
装備可能 白道

くろのローブ
防御 24 / 買値 −(−) / 主な入手先 宝・浮遊城
重さ 2 / 売値 1(1) / 魔法効果 ブリザラ / 抵抗属性 時空、冷気
装備可能 黒道

どうのうでわ

防御 4 | 買値 1000(800) | 主な入手先 店・エルフの町
重さ 1 | 売値 500(400) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

ぎんのうでわ

防御 15 | 買値 5000(4000) | 主な入手先 店・メルモンドの町
重さ 1 | 売値 2500(2000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

ルビーのうでわ

防御 24 | 買値 50000(40000) | 主な入手先 店・ガイアの町
重さ 1 | 売値 25000(20000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

ダイヤのうでわ

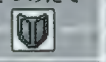
防御 34 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・海底神殿
重さ 1 | 売値 32500(32500) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

盾

手に持って攻撃を防ぐ盾は、特定の属性攻撃に対して抵抗を持つものが多い。前衛のキャラクター向けの防具だ。

かわのたて

防御 2 | 買値 15(12) | 主な入手先 店・港町ブラボカ
重さ 0 | 売値 7(6) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

てつのたて

防御 4 | 買値 100(80) | 主な入手先 店・エルフの町
重さ 0 | 売値 50(40) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

バックラー

防御 2 | 買値 2500(2000) | 主な入手先 店・クレセントレイクの町
重さ 0 | 売値 1250(1000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道

ミスリルのたて

防御 8 | 買値 2500(2000) | 主な入手先 店・クレセントレイクの町
重さ 0 | 売値 1250(1000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ほのおのたて

防御 12 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・グルグ火山
重さ 0 | 売値 5000(5000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 冷気
装備可能 戦士 ナイト 忍者

アイスシールド

防御 12 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・氷の洞窟
重さ 0 | 売値 5000(5000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 炎
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ダイヤシールド

防御 16 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・海底神殿
重さ 0 | 売値 7500(7500) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 稲妻
装備可能 ナイト

イージスのたて

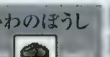
防御 16 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・ミラージュの塔
重さ 0 | 売値 20000(20000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 石化
装備可能 ナイト

まもりのマント

防御 8 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・浮遊城
重さ 2 | 売値 10000(10000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 赤道 白道 黒道

兜

頭部を守る重厚な兜のほか、属性攻撃への対処を重視した「リボン」がある。すべての職業が装備できるので必ず入手したい。

かわのぼうし

防御 1 | 買値 80(65) | 主な入手先 店・エルフの町
重さ 1 | 売値 40(32) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

かぶと

防御 3 | 買値 100(80) | 主な入手先 店・エルフの町
重さ 3 | 売値 50(40) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

おおかぶと

防御 5 | 買値 450(360) | 主な入手先 店・メルモンドの町
重さ 5 | 売値 225(180) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ミスリルかぶと

防御 6 | 買値 2500(2000) | 主な入手先 店・クレセントレイクの町
重さ 3 | 売値 1250(1000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ダイヤのかぶと

防御 8 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・海底神殿
重さ 3 | 売値 5000(5000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 稲妻
装備可能 ナイト

いやしのかぶと

防御 6 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・ミラージュの塔
重さ 3 | 売値 10000(10000) | 魔法効果 ヒール | 抵抗属性 なし
装備可能 ナイト 忍者

リボン

防御 1 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・海底神殿
重さ 1 | 売値 1(1) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 全属性
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

小手

腕を保護する小手。盾と同様、前衛のキャラクター向けの防具だ。魔術士系には「まもりのゆびわ」を装備させよう。

かわてぶくろ

防御 1 | 買値 60(50) | 主な入手先 店・港町ブラボカ
重さ 1 | 売値 30(25) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

せいどうのこて

防御 2 | 買値 200(160) | 主な入手先 店・メルモンドの町
重さ 3 | 売値 100(80) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

はがねのこて

防御 4 | 買値 750(600) | 主な入手先 店・メルモンドの町
重さ 5 | 売値 375(300) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者

ミスリルのこて

防御 6 | 買値 2500(2000) | 主な入手先 店・クレセントレイクの町
重さ 3 | 売値 1250(1000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者 赤道

ガントレット

防御 6 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・試練の城
重さ 3 | 売値 7500(7500) | 魔法効果 サンダラ | 抵抗属性 なし
装備可能 ナイト 忍者 赤道

きょじんのこて

防御 6 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・海底神殿
重さ 3 | 売値 5000(5000) | 魔法効果 セーバー | 抵抗属性 なし
装備可能 戦士 ナイト 忍者 赤道

ダイヤのこて

防御 8 | 買値 −(−) | 主な入手先 宝・海底神殿
重さ 3 | 売値 10000(10000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 なし
装備可能 ナイト

まもりのゆびわ

防御 8 | 買値 20000(16000) | 主な入手先 店・ガイアの町
重さ 1 | 売値 10000(8000) | 魔法効果 なし | 抵抗属性 死
装備可能 戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道

回復アイテムデータ

◆◆◇ HPやステータスの異常を回復するアイテムで、冒険の必需品。多少値ははるが欠かすことがないようにしたい。

ポーション	買値	60(40)
	売値	30(20)
	効果	味方ひとりのHPを少し回復。戦闘中も使用可能。
どくけし	買値	75(50)
	売値	37(25)
	効果	味方ひとりの毒を治療。戦闘中も使用可能。
きんのはり	買値	800(500)
	売値	400(250)
	効果	味方ひとりの石化を治療。戦闘中も使用可能。
ねぶくろ	買値	75(50)
	売値	37(25)
	効果	フィールドでセーブし、味方全員のHPを回復(小)。
テント	買値	250(160)
	売値	125(80)
	効果	フィールドでセーブし、味方全員のHPを回復(中)。
コテージ	買値	3000(2000)
	売値	1500(1000)
	効果	フィールドでセーブし、味方全員のHP・MPを全回復。

イベントアイテムデータ

◆◆◇ 物語を進める上で不可欠なキーアイテム。アイテム画面の「だいじなもの」の欄で確認することができる。

リュート	入手場所	コーネリア城
	解説	美しい音色を奏でる楽器。邪悪な封印を打ち砕くという伝説を持つ。
クラウン	入手場所	沼の洞窟
	解説	神秘的な色をした王冠。妖精王の象徴とされるが行方不明になっている。
すいしょうのめ	入手場所	西の城
	解説	透き通るように神秘的な色の水晶球。魔女のマトーヤが探している。
めざめのくすり	入手場所	マトーヤの洞窟
	解説	眠りの呪いを解く薬。魔女のマトーヤだけが処方を知っている。
しんぴのかぎ	入手場所	エルフの城
	解説	扉にかけられた封印を解く鍵。エルフの王子が持つと言われている。
ニトロのかやく	入手場所	コーネリアの城
	解説	強烈な威力を持つ火薬。わずかの量で、頑丈な岩をも粉々に砕く。
スタールビー	入手場所	アースの洞窟
	解説	巨大な赤い宝石。石の巨人の大好物だが、目にすることは非常にまれ。
つちのつえ	入手場所	賢者の洞窟
	解説	大地と緑の精霊が宿る杖。邪悪な封印をほどこされた石版を壊す。
ふゆうせき	入手場所	氷の洞窟
	解説	空に舞い上がる神秘の石。地中に眠った飛空船を呼ぶ力を持つ。
ねずみのしっぽ	入手場所	試練の城
	解説	勇気と力を持つ勇者の証。竜王バハムートに渡すとクラスチェンジできる。
ようせいのビン	入手場所	キャラバン
	解説	妖精が封じられたビン。価格は50000(「イージーモード」は40000)ギル。
くうきのみず	入手場所	ガイアの町
	解説	空気が無限に湧き出る水。海底神殿に行くために不可欠なもの。
ロゼッタいし	入手場所	海底神殿
	解説	古代の文字が記された石版。学者のウネが研究のために探している。
チャイム	入手場所	ルフェイン人の町
	解説	天空人に伝わる鐘。澄んだ音色は幻影の正体を見せると言われる。
ワープキューブ	入手場所	滝の裏の洞窟
	解説	色とりどりの物質で作られた結晶体。持つものを浮遊城へと導く。
アダマンタイト	入手場所	浮遊城
	解説	地上で最も硬いと言われる伝説の金属。鍛冶屋のスミスが探している。

モンスターデータの見方

◆◆◇ 全128体のモンスターデータをほぼ出現順に掲載した。シナリオ攻略のページと照らし合わせて利用しよう。

HP	そのモンスターのヒットポイント。
EXP	そのモンスターを倒すと得られる経験値。
攻撃力	物理攻撃の強さ。
防御力	物理攻撃に対する強さ。
魔法防御力	魔法攻撃に対する強さ。
弱点	そのモンスターに対して効果の高い攻撃属性。
逃走	本書スタッフ調べによる、モンスターからの逃げやすさ。各モンスターに30回ずつ「逃げる」コマンドを使ったときの、成功率を示している。 ○:逃走しやすい △:逃走しにくい ×:非常に逃走しにくい
ギル	そのモンスターを倒すと得られるお金。
命中率	物理攻撃の当たりやすさ。
回避率	物理攻撃を回避する確率。
抵抗	そのモンスターに対して効果の低い攻撃属性。
追加効果	敵の物理攻撃に付加される効果。
特殊攻撃	そのモンスター独自の攻撃。
魔法	そのモンスターが使用する魔法。
コメント	そのモンスターに有効な戦法など。

※モンスター名の枠が青色で表示されたものは、ボスクラスのモンスターであることを示す。

ゴブリン

HP	8	EXP	6
攻撃力	4	防御力	4
魔法防御力	16	弱点	なし
逃走	○	ギル	6
命中率	2	回避率	6
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	素手でも応戦できるキング・オブ・ザコ。わざわざ魔法を使うのはもったいない。パーティー全員打撃で応戦。		

ゴブリンガード

HP	16	EXP	18
攻撃力	8	防御力	6
魔法防御力	23	弱点	なし
逃走	○	ギル	18
命中率	4	回避率	9
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	所詮はゴブリンだが、序盤に大勢で現われた場合は油断しないこと。攻撃魔法も視野に入れて戦おう。		

ウルフ

HP	20	EXP	24
攻撃力	8	防御力	0
魔法防御力	28	弱点	なし
逃走	○	ギル	6
命中率	5	回避率	36
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	能力値は低いが、群れをなして現われたときは、スリプルで眠らせ、1体ずつ確実に仕留めるのが賢明だ。		

クレイジーホース

HP	64	EXP	63
攻撃力	10	防御力	2
魔法防御力	40	弱点	なし
逃走	○	ギル	15
命中率	16	回避率	22
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	序盤での複数回攻撃は脅威。仲間の残りHPによっては、無理せず逃げることも大切。		

スケルトン

HP	10	EXP	9
攻撃力	10	防御力	0
魔法防御力	17	弱点	炎、ディア系

逃走	○	ギル	3
命中率	2	回避率	12
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	アンデッドのザコ。打撃で倒してもいいが、大群の場合はディアを唱えれば、驚くほど楽に一掃できる。		

ブラックウィドウ

HP	28	EXP	30
攻撃力	10	防御力	0
魔法防御力	28	弱点	なし

逃走	○	ギル	8
命中率	7	回避率	30
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	装備が整ってさえいれば、さして怖れる敵ではない。物理攻撃のみでも十分倒せる。		

ギガースウォーム

HP	56	EXP	63
攻撃力	17	防御力	8
魔法防御力	40	弱点	炎

逃走	○	ギル	15
命中率	14	回避率	24
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	高い攻撃力を持つ汚器の強敵。ファイアを惜しみなく使って応戦し、確実に仕留めていこう。		

ウォーグウルフ

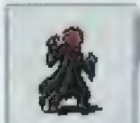
HP	72	EXP	93
攻撃力	14	防御力	0
魔法防御力	46	弱点	なし

逃走	○	ギル	22
命中率	18	回避率	54
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	回避率が高く、こちらの攻撃をよくかわす。物理攻撃にこだわらず、余裕があるなら魔法も使って応戦すること。		

ウェアウルフ

HP	68	EXP	135
攻撃力	14	防御力	6
魔法防御力	45	弱点	なし

逃走	○	ギル	67
命中率	17	回避率	42
抵抗	なし		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	1ターンに3ずつHPを回復する再生種のモンスター。怖いのは毒攻撃なので「どくけし」を持って挑みたい。		



ゾンビ

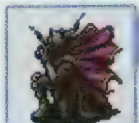
HP	20	EXP	24
攻撃力	10	防御力	0
魔法防御力	25	弱点	炎、ディア系

逃走	○	ギル	12
命中率	5	回避率	6
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	アンデッドだが、ファイア、ディア系の魔法を使うまでもない下級のモンスター。物理攻撃で応戦しよう。		

グール

HP	48	EXP	93
攻撃力	8	防御力	6
魔法防御力	36	弱点	炎、ディア系

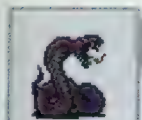
逃走	○	ギル	50
命中率	12	回避率	12
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	追加効果のマヒが怖い。ディアでも生き残ることがあるので、思い切ってファイアも使い、速攻で倒してしまいたい。		



ガーランド

HP	106	EXP	130
攻撃力	15	防御力	10
魔法防御力	64	弱点	なし

逃走	×	ギル	250
命中率	27	回避率	12
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	パーティー全員の状態が万全ならば、さして苦戦しない相手。物理攻撃と、サンダーかファイアを使って一気に攻めよう。		



コブラ

HP	56	EXP	123
攻撃力	6	防御力	6
魔法防御力	46	弱点	なし

逃走	○	ギル	50
命中率	14	回避率	30
抵抗	なし		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	攻撃力そのものは大したことはないが、毒の追加効果には十分注意したい。「どくけし」を常備して戦うこと。		

オーガ

HP	100	EXP	195
攻撃力	18	防御力	10
魔法防御力	65	弱点	なし

逃走	○	ギル	195
命中率	25	回避率	18
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	巨大な体から繰り出される一撃は強烈。大群に襲われたら、攻撃魔法を惜しみなく使うこと。ギル稼ぎに向いている。		

オーガチーフ

HP	132	EXP	282
攻撃力	23	防御力	14
魔法防御力	71	弱点	なし

逃走	○	ギル	300
命中率	33	回避率	30
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	オーガを上回る能力を持つ。ほかの敵と一緒に現われたら優先して倒していこう。もちろん魔法もけちらないように。		

リザード

HP	92	EXP	153
攻撃力	18	防御力	12
魔法防御力	55	弱点	なし

逃走	○	ギル	50
命中率	23	回避率	24
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	時として繰り出すクリティカルが怖い。群れで襲われると全滅の可能性さえある。装備、HPともに万全の態勢で臨みたい。		

かいぞく

HP	6	EXP	40
攻撃力	8	防御力	0
魔法防御力	15	弱点	なし

逃走	×	ギル	40
命中率	2	回避率	12
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	数が多くてうっとおしいが、実は黒魔術上の物理攻撃でも倒せるほど。スリプルで眠らせればさらにスムーズに戦える。		

サハギン

HP	28	EXP	30
攻撃力	10	防御力	4
魔法防御力	28	弱点	稲妻

逃走	○	ギル	30
命中率	7	回避率	72
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	回避率が高いので、物理攻撃よりも稲妻系の魔法を使うほうが効率がいい。サンダラならほぼまちがいなく一掃できる。		

サハギンチーフ

HP	64	EXP	105
攻撃力	15	防御力	8
魔法防御力	46	弱点	稲妻

逃走	○	ギル	105
命中率	16	回避率	78
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	サハギンを率いて現われる、首領格のモンスター。とはいえサンダラを使えば難なく倒せる相手。		

パイレーツ

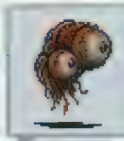
HP	50	EXP	60
攻撃力	14	防御力	6
魔法防御力	37	弱点	なし

逃走	○	ギル	120
命中率	13	回避率	24
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	海域で出現するものの水棲のモンスターではなく、特に弱点を持たない。群れで出現するので全体攻撃魔法で片づけよう。		

シャーク

HP	120	EXP	267
攻撃力	22	防御力	0
魔法防御力	70	弱点	稲妻

逃走	○
ギル	66
命中率	30
回避率	72
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	攻撃力、回避率ともに高く、戦闘が長引くと危険。幸い稲妻系に弱いので、攻撃魔法を惜しまず一気に攻めたい。



ビッグアイ

HP	10	EXP	42
攻撃力	4	防御力	0
魔法防御力	14	弱点	稲妻

逃走	○
ギル	10
命中率	2
回避率	84
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	にらみ(マヒ)
魔法	なし
コメント	特殊攻撃のにらみでマヒさせられる前に、稲妻系の魔法を使おう。先手が取れれば怖くない相手だ。

タランチュラ

HP	64	EXP	141
攻撃力	5	防御力	12
魔法防御力	46	弱点	なし

逃走	○
ギル	50
命中率	16
回避率	24
抵抗	なし
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	毒の追加効果を持つので、早めに決着をつけたい。大群で現われたらブリザラを使って一掃しよう。

ガスト

HP	56	EXP	117
攻撃力	8	防御力	10
魔法防御力	40	弱点	炎、ディア系

逃走	○
ギル	117
命中率	14
回避率	46
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	パーティーが次々にマヒさせられ、あえなく全滅という可能性がある。炎かディア系の魔法で早期決着をつけよう。

サソリ

HP	84	EXP	225
攻撃力	22	防御力	10
魔法防御力	55	弱点	なし

逃走	○
ギル	70
命中率	21
回避率	54
抵抗	なし
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	複数回攻撃は破壊力抜群。防御力に不安のあるメンバーの体力には常に気を配り、早めの回復を心がけながら戦いたい。

シャドウ

HP	50	EXP	90
攻撃力	10	防御力	0
魔法防御力	37	弱点	炎、ディア系

逃走	○
ギル	45
命中率	13
回避率	36
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	暗闇
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	追加効果で暗闇にされてしまうと物理攻撃は使えなくなる。ディア系が効くのでアディアか、炎系のファイラで片づけよう。

グリーンスライム

HP	24	EXP	84
攻撃力	1	防御力	255
魔法防御力	36	弱点	冷気、炎

逃走	○
ギル	20
命中率	1
回避率	0
抵抗	地震、稲妻、死、混乱、マヒ
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	防御力が極端に高いので、クリティカル以外の物理攻撃で倒すのはほぼ不可能。冷気か炎系の魔法で攻めよう。

クロウラー

HP	84	EXP	186
攻撃力	1	防御力	8
魔法防御力	51	弱点	なし

逃走	○
ギル	200
命中率	30
回避率	48
抵抗	なし
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	追加効果のマヒで動きを奪われ、そのまま全滅する可能性が高い。集中攻撃で優先的に倒すべき相手だ。

グレイウーズ

HP	76	EXP	255
攻撃力	30	防御力	7
魔法防御力	55	弱点	稲妻

逃走	○
ギル	70
命中率	19
回避率	4
抵抗	地震、冷気、炎、死、混乱、マヒ
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	弱点は稲妻系。強烈な一撃を食らってしまう前に、サンダラを使って一掃したい。

ガーゴイル

HP	80	EXP	132
攻撃力	12	防御力	8
魔法防御力	53	弱点	なし

逃走	○
ギル	80
命中率	20
回避率	45
抵抗	地震
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	HPが低いうちは、複数回攻撃が脅威。惜しまずブリザラを使って反撃の余地を与えず倒すこと。

ブラッディボーン

HP	144	EXP	378
攻撃力	26	防御力	12
魔法防御力	76	弱点	炎、ディア系

逃走	○
ギル	378
命中率	36
回避率	42
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	HPが高いので、弱点属性の魔法といえどもアディアだけでは生き残ってしまう。ファイラも併用して戦うこと。

ピスコディーモン

HP	84	EXP	276
攻撃力	30	防御力	16
魔法防御力	98	弱点	なし

逃走	×
ギル	300
命中率	21
回避率	66
抵抗	冷気、炎、混乱、マヒ
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	物理攻撃が強力で、しかも防御力も高い強敵。物理攻撃で戦うメンバーには必ずヘイストをかけること。

マミー

HP	80	EXP	300
攻撃力	30	防御力	20
魔法防御力	60	弱点	炎、ディア系

逃走	○
ギル	300
命中率	20
回避率	24
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	眠り
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	弱点属性のファイラかアディアを使えば一掃できる。こちらのHPと眠りの追加効果にだけは注意しよう。

レイス

HP	86	EXP	231
攻撃力	22	防御力	4
魔法防御力	52	弱点	炎、ディア系

逃走	○
ギル	231
命中率	22
回避率	90
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	シャドウの強化バージョンだが、さして怖るるべき相手ではない。ファイラかアディアで蹴散らしたい。

アナコンダ

HP	80	EXP	165
攻撃力	22	防御力	10
魔法防御力	56	弱点	なし

逃走	○
ギル	50
命中率	20
回避率	36
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	強烈なクリティカルは食れないが、パーティーの装備、HPが十分であれば怖い相手ではない。物理攻撃で応戦できる。

アストス

HP	168	EXP	2250
攻撃力	26	防御力	40
魔法防御力	170	弱点	なし

逃走	×
ギル	2000
命中率	42
回避率	78
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	デス、ラスロウ、ヘイスト、ファイラ、サンダラ、スロウ、ダクネス、スリプル
コメント	序盤の強敵。戦士系メンバーにはヘイストが必須。強威のデスに対抗するなら、成功率は低いがサイレスを試してもいい。

ハイエナドン

HP	120	EXP	288
攻撃力	22	防御力	4
魔法防御力	76	弱点	なし

逃走	○
ギル	72
命中率	30
回避率	48
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	特別な能力は持たず、倒しやすい相手。油断せずに、物理攻撃を中心にした正攻法で倒せば問題はない。

キティタイガー

HP	132	EXP	438
攻撃力	22	防御力	8
魔法防御力	85	弱点	なし

逃走	○
ギル	108
命中率	33
回避率	48
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	先制攻撃を取り、クリティカルで攻めてくる厄介な相手。速攻を心がけ、攻撃系の魔法も惜しまないこと。

ミノタウロス

HP	164	EXP	489
攻撃力	22	防御力	4
魔法防御力	95	弱点	なし

逃走	○
ギル	489
命中率	41
回避率	48
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	巨大な体躯に反して、さして特別な能力を持つわけではない。正攻法で十分。ギル稼ぎに向いている。

ヒルギガース

HP	240	EXP	879
攻撃力	38	防御力	12
魔法防御力	120	弱点	なし

逃走	○
ギル	879
命中率	60
回避率	48
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	攻撃力は凄まじいが、得られる経験値とギルは、それを補ってあまりある。所有する最高ランクの魔法を使って倒そう。

アースエレメント

HP	288	EXP	1536
攻撃力	66	防御力	20
魔法防御力	130	弱点	炎

逃走	×
ギル	768
命中率	72
回避率	18
抵抗	地震、稲妻、冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	初出現時の強さは、周りのモンスターと一線を画す驚異的なもの。魔法防御が高いのでヘイストをかけた物理攻撃で。

トロル

HP	184	EXP	621
攻撃力	24	防御力	12
魔法防御力	100	弱点	炎

逃走	○
ギル	621
命中率	46
回避率	48
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	複数回攻撃が怖い。1ターンに9ずつHPが回復するので、集中攻撃して短期戦で決着をつけたいところだ。

ワイト

HP	52	EXP	150
攻撃力	20	防御力	12
魔法防御力	45	弱点	炎、ディア系

逃走	○
ギル	150
命中率	13
回避率	42
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	群れで出現したときのマヒ攻撃は全滅の危険が高い。ファイラ、アディアを使ってまとめて倒してしまいたい。

オーカーゼリー

HP	76	EXP	252
攻撃力	32	防御力	6
魔法防御力	55	弱点	冷気、炎

逃走	○
ギル	70
命中率	19
回避率	6
抵抗	地震、稲妻、死、混乱、マヒ
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	1体1体はそれほどでもないが、群れ相手となるとさすがに面倒。ファイラかブリザラで一気に蹴散らそう。

コカトリス

HP	50	EXP	186
攻撃力	1	防御力	4
魔法防御力	47	弱点	なし

逃走	○
ギル	200
命中率	10
回避率	72
抵抗	地震
追加効果	石化
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	戦闘中に自然回復しない、石化の追加効果が怖い。全体攻撃魔法が尽きていたら、いさぎよく逃走することも考えよう。

バンパイア

HP	156	EXP	1200
攻撃力	76	防御力	24
魔法防御力	75	弱点	炎、ディア系

逃走	△
ギル	2000
命中率	39
回避率	72
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	マヒ
特殊攻撃	にらみ(マヒ)
魔法	なし
コメント	1ターンに7ずつHPが回復。攻撃力が高くマヒの追加効果を持つが、炎やディア系魔法で攻めれば勝機は見える。

オーガメイジ

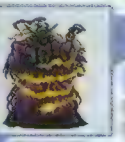
HP	144	EXP	723
攻撃力	23	防御力	10
魔法防御力	80	弱点	なし

逃走	△
ギル	723
命中率	36
回避率	54
抵抗	地震
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ブリンク、ダクネス、スリプル、ホールド、ブリザラ
コメント	1ターンごとに7ずつHPが回復するのと、各種魔法攻撃が厄介。ほかの敵と同時に出現すると逃走できないのでご注意。

スフィンクス

HP	228	EXP	1160
攻撃力	23	防御力	12
魔法防御力	115	弱点	なし

逃走	○
ギル	1160
命中率	57
回避率	120
抵抗	地震
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	回避率が高いので、ヘイストをかけた物理攻撃とレベルの高い魔法攻撃を併用し、総力戦で挑みたい。



リッチ(1回目)

HP	800	EXP	2200
攻撃力	40	防御力	40
魔法防御力	120	弱点	炎

逃走	×
ギル	3000
命中率	49
回避率	24
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	ブリザラ、スリプラ、ヘイスト、サンダラ、ホールド、ファイラ、スロウ、スリプル
コメント	多彩な攻撃魔法とマヒが脅威。バコルド、バサンダ、バファイでダメージを軽減させ、物理攻撃と炎、ディア系の魔法で。

アンクヘッグ

HP	222	EXP	1194
攻撃力	39	防御力	20
魔法防御力	116	弱点	なし

逃走	○
ギル	300
命中率	56
回避率	48
抵抗	なし
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	初出現時は若干苦戦する印象を受けるが、高い経験値は魅力的。物理攻撃と魔法を駆使し、手を抜かずに攻めたい。

ピラニア

HP	92	EXP	240
攻撃力	22	防御力	0
魔法防御力	68	弱点	稲妻

逃走	○
ギル	20
命中率	23
回避率	72
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	湖を中心に棲息するザコモンスター。ピラニアのみで現われたら、サンダラで一掃することが可能だ。

レッドピラニア

HP	172	EXP	546
攻撃力	37	防御力	20
魔法防御力	83	弱点	なし

逃走	○
ギル	46
命中率	43
回避率	72
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	ピラニアの強力版だが、弱点を持たない。無理に魔法を使うより、安定した物理攻撃で攻めたほうがいい。

クロコダイル

HP	184	EXP	816
攻撃力	42	防御力	16
魔法防御力	103	弱点	稲妻

逃走	○
ギル	900
命中率	46
回避率	48
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	弱点は水属性のセオリー、稲妻系。とはいえHPが高いので、数が多ければサンガーくらいの高レベル魔法が望ましい。

ホワイトダイル

HP	288	EXP	1890
攻撃力	56	防御力	20
魔法防御力	143	弱点	稲妻

逃走	○
ギル	2000
命中率	72
回避率	48
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	大きなアゴで噛みつく一撃は強力！　ほかの敵と一緒に出現したら、まずはこいつを集中攻撃して、被害を食い止めよう。

オチュー

HP	208	EXP	1224
攻撃力	20	防御力	24
魔法防御力	116	弱点	稲妻

逃走	○
ギル	102
命中率	52
回避率	24
抵抗	地震、炎
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	攻撃回数は多いが、攻撃力そのものはそれほど高くないので恐るるに足りない。弱点属性は稲妻。

ネオチュー

HP	344	EXP	3189
攻撃力	35	防御力	32
魔法防御力	170	弱点	なし

逃走	○
ギル	500
命中率	86
回避率	24
抵抗	なし
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	HPが高く、弱点を持たない厄介な相手。ただし獲得経験値が多いので、余裕があるなら魔法も惜しみなく使って倒そう。

ヒドラ

HP	212	EXP	915
攻撃力	30	防御力	14
魔法防御力	116	弱点	なし

逃走	○
ギル	150
命中率	53
回避率	36
抵抗	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	複数回攻撃が強烈な5つ頭の大蛇。能力的には互角に渡り合える相手なので、物理攻撃と魔法を併用してねじ伏せろ。

ホーンドデビル

HP	94	EXP	387
攻撃力	10	防御力	32
魔法防御力	127	弱点	なし

逃走	○
ギル	387
命中率	24
回避率	72
抵抗	地震、冷気、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ファイア、ホールド、ファイラ
コメント	集団で魔法を使われると目も当てられない惨状に。幸いHPが低いので、全体攻撃魔法で応戦しよう。

ピロリスク

HP	44	EXP	423
攻撃力	20	防御力	4
魔法防御力	45	弱点	冷気

逃走	○
ギル	500
命中率	11
回避率	72
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	にらみ(死)
魔法	なし
コメント	即死の特殊攻撃が非常に恐い。先手を取ってブリザラを唱えることができれば、HPの低さゆえ一瞬で決着をつけられる。

ファイアー

HP	276	EXP	1620
攻撃力	50	防御力	20
魔法防御力	130	弱点	冷気

逃走	×
ギル	800
命中率	69
回避率	42
抵抗	地震、炎、死、混乱、マヒ
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	逃走は非常に難しい。遭遇してしまったら戦士系のキャラクターにヘイストをかけ、ブリザラを併用して全力で攻めよう。

ファイアヒドラ

HP	182	EXP	1215
攻撃力	20	防御力	14
魔法防御力	103	弱点	冷気

逃走	○
ギル	400
命中率	46
回避率	36
抵抗	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお
魔法	なし
コメント	特殊攻撃のほのおを何度も食らっていると危険。物理攻撃と冷気系の魔法でさっさと倒してしまおう。

ラーバウォーム

HP	280	EXP	1671
攻撃力	50	防御力	31
魔法防御力	143	弱点	冷気

逃走	○
ギル	400
命中率	70
回避率	4
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	HPが高くブリザラだけでは倒し切れない。防御力が高いので、ヘイストをかけた物理攻撃で集中的に攻めたい。

ヘルハウンド

HP	192	EXP	1182
攻撃力	30	防御力	8
魔法防御力	103	弱点	冷気

逃走	△
ギル	600
命中率	48
回避率	48
抵抗	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお
魔法	なし
コメント	ブリザラと物理攻撃を併用して倒そう。オーガメイジと一緒に出現した場合は逃走が困難。

ファイアリザード

HP	296	EXP	2472
攻撃力	31	防御力	18
魔法防御力	143	弱点	冷気

逃走	○
ギル	1200
命中率	74
回避率	36
抵抗	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお
魔法	なし
コメント	HPが高いので、弱点属性といえどもブリザラだけで倒すのは無理。同レベルの魔法ならヘイストのほうが効果的。

ファイアギガース

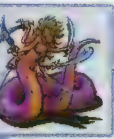
HP	300	EXP	1506
攻撃力	73	防御力	20
魔法防御力	135	弱点	冷気

逃走	○
ギル	1506
命中率	48
回避率	83
抵抗	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
コメント	巨大な体躯からの強烈な一撃は、集中して浴びると危険。ブリザラと物理攻撃の併用で攻めよう。

レッドドラゴン

HP	248	EXP	2904
攻撃力	75	防御力	30
魔法防御力	200	弱点	なし

逃走	○
ギル	4000
命中率	62
回避率	96
抵抗	地震、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお
魔法	なし
コメント	ほのおをまともに食らってしまうと、全滅の危険性もある。勝ち目がないと感じたらいさぎよく逃走すること。



マリリス(1回目)

HP	1200	EXP	2475
攻撃力	40	防御力	50
魔法防御力	183	弱点	マヒ

逃走	×
ギル	3000
命中率	63
回避率	48
抵抗	稲妻、冷気、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ファイラ、ダクネス、ホールド
コメント	基本はヘイスト+物理攻撃。バファイ、プロテア、インビアの防御魔法も必須。戦闘前に体力を温存しておくのがカギ。

ホワイトドラゴン

HP	200	EXP	1701
攻撃力	53	防御力	8
魔法防御力	196	弱点	稲妻、炎

逃走	○
ギル	2000
命中率	50
回避率	120
抵抗	地震、冷気
追加効果	なし
特殊攻撃	ふぶき
魔法	なし
コメント	ふぶきが怖く、群れに対峙してしまったら逃走もアリの強敵。戦うなら稲妻、炎系の魔法で一気に攻めよう。

ウィンターウルフ

HP	92	EXP	402
攻撃力	25	防御力	0
魔法防御力	55	弱点	炎
逃走	○	ギル	200
命中率	23	回避率	54
抵抗	冷気		
追加効果	なし		
特殊攻撃	ふぶき		
魔法	なし		
コメント	HPはそれほど高くない。ふぶきを食らう前に思い切ってファイガで一掃してしまうのがいい。		

マインドフレイア

HP	112	EXP	822
攻撃力	1	防御力	12
魔法防御力	187	弱点	なし
逃走	○	ギル	999
命中率	28	回避率	48
抵抗	なし		
追加効果	死		
特殊攻撃	マインドブラスト(マヒ)		
魔法	なし		
コメント	マインドブラストによるマヒ、追加効果の死、と厄介ごとが多い。数で攻められたら、無理せず逃走すること。		

アイスギガース

HP	336	EXP	1752
攻撃力	60	防御力	16
魔法防御力	150	弱点	炎
逃走	×	ギル	1752
命中率	78	回避率	48
抵抗	冷気		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	逃走が難しく、弱点のファイガで攻めても生き残る、高いHPを持つ。物理攻撃を併用して確実に仕留めよう。		

スペクター

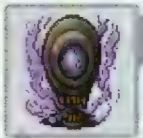
HP	114	EXP	432
攻撃力	40	防御力	12
魔法防御力	67	弱点	炎、ディア系
逃走	○	ギル	432
命中率	29	回避率	108
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	レイスの格上に当たるモンスターで、基本的な攻め方は同じ。一撃で倒すならダディアかファイガを唱えよう。		

レモラーズ

HP	320	EXP	2244
攻撃力	73	防御力	24
魔法防御力	185	弱点	なし
逃走	○	ギル	1000
命中率	80	回避率	48
抵抗	冷気、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	同種族のアンクヘッグより強敵だが、必ず1体で現われるので対処は楽。物理攻撃中心の集中攻撃で倒そう。		

ダークウィザード

HP	105	EXP	1095
攻撃力	26	防御力	40
魔法防御力	170	弱点	なし
逃走	○	ギル	1095
命中率	27	回避率	78
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	ファイガ、クラウダ、サンガー、ラスロウ、スタン、デス		
コメント	各種の多彩な魔法が厄介だが、それさえ防げれば怖くない。バファイ、バサンダで防御しつつ、物理攻撃でトドメを。		



イビルアイ

HP	162	EXP	3225
攻撃力	30	防御力	30
魔法防御力	92	弱点	なし
逃走	×	ギル	3225
命中率	42	回避率	12
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	にらみ(ダメージ、マヒ、石化、死)		
魔法	サンダラ、ホールド、サイレス、キル、スロウ、ブレイク、スリプル、デス		
コメント	特殊攻撃のにらみによるマヒ、石化、死が怖い。逃走は難しいので、ヘイストをかけた物理攻撃で速攻で倒そう。		

デザートバレッテ

HP	352	EXP	2610
攻撃力	98	防御力	48
魔法防御力	156	弱点	なし
逃走	○	ギル	1
命中率	88	回避率	48
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	数多のモンスター-の中でも指折りの攻撃力を誇る。ただし強さのわりには獲得ギル1と報われないので、逃げるもよし。		

サーベルタイガー

HP	200	EXP	843
攻撃力	24	防御力	8
魔法防御力	106	弱点	なし
逃走	○	ギル	500
命中率	50	回避率	42
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	攻撃力そのものは大したことないが、痛恨なクリティカルが侮れない。魔法と物理攻撃を併用して早めに倒そう。		

ワイバーン

HP	212	EXP	1173
攻撃力	30	防御力	12
魔法防御力	115	弱点	なし
逃走	○	ギル	50
命中率	53	回避率	96
抵抗	地震		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	回避率が高く、こちらの物理攻撃がなかなか決まらない。レベルの高い攻撃魔法で攻めたほうが効率がいい。		

アロザウルス

HP	480	EXP	3387
攻撃力	65	防御力	10
魔法防御力	200	弱点	なし
逃走	○	ギル	502
命中率	133	回避率	60
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	高いHP、魔法防御力を持つが、幸い1体ずつでしか現われないので対処は楽。物理攻撃を中心にして一気に攻めよう。		

ウィルム

HP	260	EXP	1218
攻撃力	40	防御力	22
魔法防御力	131	弱点	なし
逃走	○	ギル	502
命中率	65	回避率	60
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	特殊な攻撃手段は一切持たず、能力も平均的。少数なら無理に魔法を使わずとも、物理攻撃のみで倒すことが可能。		

マンティコア

HP	164	EXP	1317
攻撃力	22	防御力	8
魔法防御力	95	弱点	なし
逃走	○	ギル	650
命中率	41	回避率	72
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	どくばり(毒)		
魔法	なし		
コメント	特殊攻撃での毒が気にかかるが、防御力の低さを突いて物理攻撃を主体にした攻めで片づけてしまいたい。		

バレッテ

HP	256	EXP	1428
攻撃力	60	防御力	38
魔法防御力	130	弱点	なし
逃走	○	ギル	300
命中率	64	回避率	56
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	怖いのは複数回攻撃のみ。それ以外はさしたる能力は持たないので、装備やHPが十分なら、慌てる必要はない。		

バシリスク

HP	196	EXP	1977
攻撃力	30	防御力	20
魔法防御力	91	弱点	なし
逃走	○	ギル	658
命中率	54	回避率	24
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	にらみ(石化)		
魔法	なし		
コメント	注意したいのはにらみによる石化。「きんのはり」やストナがないと戦闘不能と同義なので、その際は迷わず逃走しよう。		

ウェアタイガー

HP	160	EXP	780
攻撃力	30	防御力	16
魔法防御力	93	弱点	なし
逃走	○	ギル	780
命中率	40	回避率	48
抵抗	なし		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	1ターンで8ずつHPを回復させる再生種。十分な装備とHPがあれば、魔法を使うまでもなく倒せる。		

サンドウォーム

HP	200	EXP	2683
攻撃力	46	防御力	14
魔法防御力	103	弱点	なし

逃走	○	ギル	900
命中率	50	回避率	62
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	じしん(死)		
魔法	なし		
コメント	一瞬で死に至らしめるじしんは、熟練したパーティーであっても油断できない。無理せず逃走も視野に入れておこう。		

ミノタウロゾンビ

HP	224	EXP	1050
攻撃力	40	防御力	14
魔法防御力	116	弱点	炎、ディア系

逃走	×	ギル	1050
命中率	56	回避率	36
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	逃走は困難だが、アンデッドゆえの弱点を持ち、怖れるほどではない。カディアを唱えるまでもないだろう。		

キングマミー

HP	188	EXP	984
攻撃力	43	防御力	24
魔法防御力	95	弱点	炎、ディア系

逃走	○	ギル	1000
命中率	47	回避率	24
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	眠り		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	ミイラの頂点に2つモンスター。マミーを引き連れて出現することがあるので、ファイガで一掃したい。		

メデューサ

HP	68	EXP	699
攻撃力	20	防御力	10
魔法防御力	55	弱点	なし

逃走	○	ギル	699
命中率	17	回避率	36
抵抗	なし		
追加効果	闇		
特殊攻撃	にらみ(石化)		
魔法	なし		
コメント	にらみによる石化を食らう前に、ファイガなどの強力な攻撃魔法で一掃しよう。獲得経験値が少ないので逃げるのもアリ。		

ラクシャーサ

HP	110	EXP	603
攻撃力	20	防御力	30
魔法防御力	62	弱点	なし

逃走	○	ギル	800
命中率	28	回避率	60
抵抗	地震、稲妻、冷気、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	ファイア、スロウ、ダクネス、スリプル、ファイラ、サンダー、ケアルガ		
コメント	多彩な魔法に翻弄される一方で、経験値、ギルともにお粗末なもの。体力を温存するなら逃走したほうがいい。		

クレイゴーレム

HP	176	EXP	1257
攻撃力	64	防御力	7
魔法防御力	93	弱点	なし

逃走	○	ギル	800
命中率	44	回避率	28
抵抗	地震、冷気、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	ヘイスト		
コメント	ヘイストを唱えて自らの攻撃回数を上昇させてくる。強力な打撃を食らう前に魔法と物理攻撃を併用して倒そう。		

ナイトメア

HP	200	EXP	1272
攻撃力	30	防御力	24
魔法防御力	100	弱点	冷気

逃走	○	ギル	700
命中率	50	回避率	132
抵抗	地震、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	はないき(暗闇)		
魔法	なし		
コメント	回避率が高い上に、はないきで暗闇にしてくるので、物理攻撃だけでは相当きつい。攻撃魔法も合わせて使いたい。		

ドラゴンゾンビ

HP	268	EXP	2331
攻撃力	56	防御力	30
魔法防御力	135	弱点	炎、ディア系

逃走	×	ギル	999
命中率	67	回避率	24
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	追加効果のマヒが怖いが、能力自体は太刀打ちできないものではない。弱点のファイガやガディアで攻めよう。		

サハギンプリンス

HP	204	EXP	882
攻撃力	47	防御力	20
魔法防御力	101	弱点	稲妻

逃走	△	ギル	882
命中率	51	回避率	96
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	サハギンチーノとのパーティーは逃走困難。その際はサンダラと物理攻撃の組み合わせで攻撃しよう。		

ホワイトシャーク

HP	344	EXP	2361
攻撃力	50	防御力	8
魔法防御力	170	弱点	稲妻

逃走	○	ギル	600
命中率	86	回避率	72
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	高いHPと経験値を誇る反面、防御力が低く弱点も持つのでおいしい相手。攻撃を集中させて倒すのがいい。		

ディープアイ

HP	304	EXP	3591
攻撃力	30	防御力	16
魔法防御力	156	弱点	稲妻

逃走	○	ギル	3591
命中率	76	回避率	24
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	にらみ(マヒ)、フラッシュ(暗闇)		
魔法	なし		
コメント	獲得経験値が非常に高い。マヒ、暗闇の特殊攻撃に注意しつつ、稲妻系魔法と物理攻撃の組み合わせで戦おう。		

シースネイク

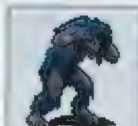
HP	224	EXP	957
攻撃力	35	防御力	12
魔法防御力	116	弱点	稲妻

逃走	○	ギル	600
命中率	56	回避率	48
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	海底に棲む海蛇。能力的に突出したものはないが、その分獲得経験値も少な目。無理に戦わず逃走してもいい。		

うみサソリ

HP	148	EXP	639
攻撃力	35	防御力	18
魔法防御力	85	弱点	稲妻

逃走	○	ギル	300
命中率	37	回避率	60
抵抗	地震、炎		
追加効果	闇		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	複数回攻撃に毒が加わるので手こずらされる。ただしHPは低いので、稲妻系の魔法を惜しまず戦えば楽勝だ。		



シートロル

HP	216	EXP	852
攻撃力	40	防御力	20
魔法防御力	110	弱点	稲妻

逃走	○	ギル	852
命中率	54	回避率	48
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	1ターンに10ずつHPを回復する再生種。一気にカタをつけたいなら、弱点属性のサンガーで攻撃しよう。		

ゴースト

HP	180	EXP	990
攻撃力	93	防御力	30
魔法防御力	85	弱点	炎、ディア系

逃走	×	ギル	990
命中率	45	回避率	36
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	見た目は貧弱ながら、攻撃力は同じのモンスターの2倍にもなる。ファイガ、ダディアを中心に、物理攻撃でフォローを。		

ウォーター

HP	300	EXP	1962
攻撃力	69	防御力	20
魔法防御力	130	弱点	冷気

逃走	△	ギル	800
命中率	68	回避率	72
抵抗	地震、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	ウォーターのみで出現したときは逃走が困難。弱点の冷気系の攻撃魔法と物理攻撃を併用して倒そう。		

ウォーターナーガ

HP	356	EXP	2355
攻撃力	9	防御力	8
魔法防御力	116	弱点	稲妻
逃走	○	ギル	2355
命中率	71	回避率	72
抵抗	地震、炎		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	サンダラ、ホールド、スロウ、ダクネス、サンガー、シェイプ、スリプル		
コメント	7種の魔法は補助魔法が多く、じわじわと戦力を削られる。防御力が低いので、物理攻撃と稲妻系の魔法を使おう。		

クラーケン（1回目）

HP	1600	EXP	4245
攻撃力	50	防御力	60
魔法防御力	160	弱点	稲妻
逃走	×	ギル	5000
命中率	90	回避率	84
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	すみ（暗闇）		
魔法	なし		
コメント	ヘイスト＋物理攻撃と稲妻系の魔法で攻める。複数回攻撃にはプロテアが必須だが、ラスロウが効けばさらに安心。		

ストーンゴーレム

HP	200	EXP	2385
攻撃力	70	防御力	16
魔法防御力	110	弱点	なし
逃走	○	ギル	1000
命中率	50	回避率	24
抵抗	地震、稲妻、冷気、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	スロウ		
コメント	スロウを唱えられたらヘイストで対抗し、手数を減らさないように。無理に魔法を使わず物理攻撃で攻めよう。		

チラノザウルス

HP	600	EXP	7200
攻撃力	115	防御力	10
魔法防御力	200	弱点	なし
逃走	○	ギル	600
命中率	144	回避率	60
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	ミラージュの塔周辺に出現するがレアで、強烈な攻撃力を誇る分経験値も激高。チャンスをモノにするならヘイストは必須。		

ブラックナイト

HP	260	EXP	1263
攻撃力	44	防御力	38
魔法防御力	135	弱点	なし
逃走	○	ギル	1800
命中率	65	回避率	36
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	もともとの攻撃力が高い分、2回攻撃が恐い。スリプルで眠らせてから攻撃魔法と物理攻撃で攻めよう。		

キメラ

HP	300	EXP	2064
攻撃力	30	防御力	20
魔法防御力	130	弱点	冷気
逃走	○	ギル	2500
命中率	60	回避率	72
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	炎		
魔法	なし		
コメント	炎を何度も吐かれると全滅の危険性もある。ブリザガを中心に、物理攻撃を併用して迅速に倒すこと。		

ガーディアン

HP	200	EXP	1224
攻撃力	25	防御力	40
魔法防御力	110	弱点	稲妻
逃走	○	ギル	400
命中率	50	回避率	72
抵抗	死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	追加効果のマヒにさえ注意を払えば、それほど怖い相手ではない。物理攻撃にサンガーを組み合わせて攻めよう。		

ブルードラゴン

HP	454	EXP	3274
攻撃力	92	防御力	20
魔法防御力	200	弱点	なし
逃走	×	ギル	2000
命中率	86	回避率	96
抵抗	地震、稲妻		
追加効果	なし		
特殊攻撃	稲妻		
魔法	なし		
コメント	強烈な物理攻撃、稲妻ともに侮れない。一気に倒したいが、バサンダを唱えておくとダメージを軽減できる。		

グリーンドラゴン

HP	352	EXP	4068
攻撃力	72	防御力	16
魔法防御力	200	弱点	冷気
逃走	×	ギル	5000
命中率	68	回避率	96
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	どくガス（ダメージ）		
魔法	なし		
コメント	どくガスはダメージが大きいので、ヘイストをかけた速攻で倒したい。中盤以降で経験値を稼ぐのにおすすめ。		

エアエレメンタル

HP	358	EXP	1614
攻撃力	53	防御力	4
魔法防御力	130	弱点	なし
逃走	△	ギル	807
命中率	62	回避率	144
抵抗	地震、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	エアエレメンタルのみで出現したときは逃走が困難。弱点を持たないので物理攻撃主体で攻めるのがセオリー。		

スピリットナーガ

HP	420	EXP	3489
攻撃力	7	防御力	16
魔法防御力	143	弱点	なし
逃走	○	ギル	4000
命中率	88	回避率	48
抵抗	なし		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	ブリンク、サイレス、スロウ、ダクネス、スリプル、ファイア、サンダー、ヒール		
コメント	8種類の魔法のなかでも、とりわけサイレスが厄介。単体でしか出現しないので、速攻で勝負をつけたい		

デスナイト

HP	190	EXP	2700
攻撃力	55	防御力	32
魔法防御力	173	弱点	なし
逃走	○	ギル	3000
命中率	48	回避率	42
抵抗	死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	デスペル、フレアー、キル、ブライン		
コメント	フレアー、キルの両魔法が非常に怖い。戦闘が長引くようなレベルなら、無理せず素早く逃走しよう。		

アースメデューサ

HP	96	EXP	1218
攻撃力	11	防御力	12
魔法防御力	70	弱点	炎
逃走	○	ギル	1218
命中率	24	回避率	72
抵抗	地震、冷気		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	にらみ（石化）		
魔法	なし		
コメント	終盤の敵としては能力値はかなり低いが、マヒと石化がネックになる。ファイガで一掃するのがもっとも安全。		

ブラックプリン

HP	156	EXP	1101
攻撃力	49	防御力	255
魔法防御力	85	弱点	炎
逃走	○	ギル	900
命中率	39	回避率	24
抵抗	地震、稲妻、冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	毒		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	驚異的な防御力は、物理攻撃では太刀打ち不可能。ファイガで一気にカタをつけるのが望ましい。		

ソルジャー

HP	400	EXP	4000
攻撃力	102	防御力	48
魔法防御力	160	弱点	稲妻
逃走	○	ギル	2000
命中率	90	回避率	96
抵抗	地震、冷気、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	強烈な物理攻撃をいかに軽減できるかがポイント。高レベルの魔法、とりわけ稲妻系でHPを削っていこう。		

バンパイアロード

HP	300	EXP	2385
攻撃力	90	防御力	28
魔法防御力	84	弱点	炎、ディア系
逃走	○	ギル	3000
命中率	42	回避率	72
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	にらみ（マヒ）		
魔法	バファイ、サイレス、ブリザラ、サンダラ、ファイラ		
コメント	1ターンで15ずつHPを回復させる。サイレスを食らう前に、ファイガ、ガディアなどを惜しみなく使って攻めよう。		

ダークファイター

HP	200	EXP	3420
攻撃力	40	防御力	38
魔法防御力	186	弱点	なし

逃走	○	ギル	3420
命中率	45	回避率	90
抵抗	なし		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	バオル、デスペル、ラヒーラ、プロテア、インビア、ケアルガ、ヒーラ、ケアルダ		
コメント	補助魔法で自らの能力値をどんどん上げてしまう。手に負えなくなる前に、魔法を使って早期決着を。		

デスマシーン

HP	2000	EXP	32000
攻撃力	128	防御力	80
魔法防御力	200	弱点	なし

逃走	○	ギル	32000
命中率	200	回避率	96
抵抗	地震、稲妻、冷気、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	かくこうげき(ダメージ)		
魔法	なし		
コメント	浮遊城の5階に出現する激レアモンスター。1ターンにHPを100回復させる。莫大な経験値とギルを持つ。		

ティアマット(1回目)

HP	2000	EXP	5496
攻撃力	49	防御力	80
魔法防御力	200	弱点	石化

逃走	×	ギル	6000
命中率	80	回避率	72
抵抗	地震、稲妻、冷気、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	いなずま、ふぶき、ほのお、どくガス(ダメージ)		
魔法	なし		
コメント	各種特殊攻撃はバサンダなどで軽減させ、物理攻撃で攻めるのが基本。ティアマット戦までにヘイストを温存しておこう。		

パープルウォーム

HP	448	EXP	4344
攻撃力	65	防御力	10
魔法防御力	200	弱点	なし

逃走	×	ギル	1000
命中率	112	回避率	36
抵抗	地震		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	なし		
コメント	突出した能力がなく、経験値が高めという、経験の稼ぎ相手にピッタリの敵。ただしクリティカルに注意したい。		

ゴーキメラ

HP	350	EXP	4584
攻撃力	40	防御力	18
魔法防御力	143	弱点	冷気

逃走	○	ギル	5000
命中率	70	回避率	60
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	ほのお、どくガス(石化)		
魔法	なし		
コメント	ほのおと石化のとくガスが痛い。ダメージが蓄積する前に、冷気系の魔法と物理攻撃を併用して全力で戦おう。		

デスアイ

HP	360	EXP	1
攻撃力	120	防御力	60
魔法防御力	160	弱点	炎、ディア系

逃走	×	ギル	1
命中率	150	回避率	24
抵抗	地震、冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	にらみ(死)		
魔法	ストップ、デジョン、デスペル、ブレイク、デス、ホールド、サイレス、スロウ		
コメント	1ターンに18ずつHPを回復させる再生種。逃走できないので、マヒ、死を食らう前に弱点を攻めて仕留めてしまおう。		

アイアンゴーレム

HP	304	EXP	6717
攻撃力	93	防御力	100
魔法防御力	143	弱点	なし

逃走	×	ギル	3000
命中率	76	回避率	24
抵抗	地震、冷気、炎、死、混乱、マヒ		
追加効果	なし		
特殊攻撃	どくガス(死)		
魔法	なし		
コメント	どくガスを食らうと即死の危険がある。『まもりのゆびわ』があるなら装備して臨みたい。		

リッチ(2回目)

HP	1000	EXP	2000
攻撃力	50	防御力	50
魔法防御力	140	弱点	ディア系

逃走	×	ギル	1
命中率	64	回避率	48
抵抗	冷気、死、混乱、マヒ		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	なし		
魔法	フレアー、ストップ、デジョン、キル		
コメント	再戦とはいえ、アンデッドゆえの弱点は克服できていないまま。ファイガ、ガディアで攻めれば怖れることはない。		

マリリス(2回目)

HP	1400	EXP	2000
攻撃力	60	防御力	60
魔法防御力	183	弱点	なし

逃走	×	ギル	1
命中率	63	回避率	60
抵抗	稲妻、冷気、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	なし		
魔法	デス、スタン、ファイガ		
コメント	バファイで守りを固め、物理攻撃で攻める。1回目の戦いと同様だが、カオス戦までに疲弊しないように注意。		

クラーケン(2回目)

HP	1800	EXP	2000
攻撃力	70	防御力	70
魔法防御力	200	弱点	なし

逃走	×	ギル	1
命中率	114	回避率	98
抵抗	地震、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	すみ(暗闇)		
魔法	サンダラ		
コメント	バサンダ必須。弱点がなくなっているので、下手に攻撃魔法を使うよりも、物理攻撃主体の攻めのほうが効率がいい。		

ティアマット(2回目)

HP	2200	EXP	2000
攻撃力	75	防御力	90
魔法防御力	200	弱点	なし

逃走	×	ギル	1
命中率	85	回避率	90
抵抗	地震、稲妻、冷気、炎		
追加効果	なし		
特殊攻撃	いなずま、ふぶき、ほのお、どくガス(ダメージ)		
魔法	ブリザラ、サンダラ、ファイラ、クラウダ		
コメント	各種魔法をバファイなどで防いでもいいが、回復や攻撃魔法を優先すべき。最終戦用にヘイスト2回分は残すこと。		

カオス

HP	4000	EXP	0
攻撃力	100	防御力	100
魔法防御力	200	弱点	なし

逃走	×	ギル	0
命中率	200	回避率	100
抵抗	すべての属性		
追加効果	マヒ		
特殊攻撃	ほのお、つなみ、たつまき、じしん		
魔法	ブリザガ、サンガー、ラスロウ、ケアルガ、ファイガ、ブリザラ、ヘイスト、フレアー		
コメント	ほとんどの属性に耐性がある。ヘイストをかけた物理攻撃と、回復・防御魔法を中心に戦えば、勝機は見える。		

モンスター特殊攻撃リスト

◆◆ モンスターが繰り出す特殊攻撃は全26種類。同じ名称であっても、使用する敵によって効果やダメージが異なる。

ふぶき	使用モンスター	ウィンターウルフ				
	属性	冷気	対象	全体	効果	吹雪で対象に24～48のダメージを与える。
ふぶき	使用モンスター	ホワイトドラゴン、ティアマット				
	属性	冷気	対象	全体	効果	吹雪で対象に50～100のダメージを与える。
ほのお	使用モンスター	ヘルハウンド				
	属性	炎	対象	全体	効果	炎で対象に7～14のダメージを与える。
ほのお	使用モンスター	ファイアリザード				
	属性	炎	対象	全体	効果	炎で対象に12～24のダメージを与える。
ほのお	使用モンスター	ファイアヒドラ、キメラ、ゴーキメラ				
	属性	炎	対象	全体	効果	炎で対象に24～48のダメージを与える。
ほのお	使用モンスター	レッドドラゴン、ティアマット				
	属性	炎	対象	全体	効果	炎で対象に64～128のダメージを与える。
ほのお	使用モンスター	カオス				
	属性	炎	対象	全体	効果	炎で対象に96～192のダメージを与える。
いなずま	使用モンスター	ブルードラゴン、ティアマット				
	属性	稲妻	対象	全体	効果	落雷で対象に76～152のダメージを与える。
にらみ	使用モンスター	イビルアイ				
	属性	なし	対象	単体	効果	悪魔の瞳で対象に17～34のダメージを与える。
にらみ	使用モンスター	バシリスク、イビルアイ、メデューサ、アースメデューサ				
	属性	毒	対象	単体	効果	瞳の呪いで対象を石状態にする。
にらみ	使用モンスター	ディープアイ、ビッグアイ、イビルアイ				
	属性	精神	対象	単体	効果	冷酷な瞳で対象をマヒ状態にする。
にらみ	使用モンスター	バンパイア、バンパイアロード				
	属性	精神	対象	単体	効果	強烈な眼光で対象をマヒ状態にする。
にらみ	使用モンスター	イビルアイ、ピロリスク				
	属性	死	対象	単体	効果	刺すような鋭い眼光で対象を即死させる。
にらみ	使用モンスター	デスアイ				
	属性	死・時空	対象	単体	効果	時空の狭間に堕とし対象を即死させる。
フラッシュ	使用モンスター	ディープアイ				
	属性	精神	対象	全体	効果	まばゆい光で対象を暗闇状態にする。
じしん	使用モンスター	サンドウォーム、カオス				
	属性	地震	対象	全体	効果	局地的な大地震で対象を即死させる。
どくガス	使用モンスター	ティアマット、グリーンドラゴン				
	属性	毒	対象	全体	効果	毒の息で対象に68～136のダメージを与える。
どくガス	使用モンスター	ゴーキメラ				
	属性	毒	対象	全体	効果	猛毒のガスで対象を石状態にする。
どくガス	使用モンスター	アイアンゴーレム				
	属性	死	対象	全体	効果	高濃度の毒素で対象を即死させる。
どくばり	使用モンスター	マンティコア				
	属性	毒	対象	全体	効果	無数の毒針を吹き出し、対象を毒状態にする。
マインドブラスト	使用モンスター	マインドフレイア				
	属性	なし	対象	全体	効果	呪いの呪文で対象をマヒ状態にする。
はないき	使用モンスター	ナイトメア				
	属性	精神	対象	単体	効果	強烈な鼻息で対象を暗闇状態にする。
かくこうげき	使用モンスター	デスマシーン				
	属性	なし	対象	全体	効果	核爆発で対象に80～160のダメージを与える。
すみ	使用モンスター	クラーケン				
	属性	精神	対象	全体	効果	不意打ちで墨を吐き、対象を暗闇状態にする。
つなみ	使用モンスター	カオス				
	属性	なし	対象	全体	効果	津波で対象に64～128のダメージを与える。
たつまき	使用モンスター	カオス				
	属性	なし	対象	全体	効果	竜巻で対象に64～128のダメージを与える。

Prologue

©1988 YOSHITAKA AMANO

プロローグ

慈愛と平和に満ちていたはずのこの世界は
変わってしまった

パラメキアの皇帝が　世界を手中に収めようと
総攻撃を開始したのだ
彼に味方しているのは　地獄から呼び出された
邪悪な魔物たち……

フィン王国は反旗を翻すも
圧倒的な力の差に　撤退を余儀なくされた

世界は変わってしまった

占領される国々
奴隷として連れ去られる男たち
徘徊する魔物の群
人々は怒り　悲しみ　怯え　身を隠して生きている

そしてここにも
帝国の手から逃れようと奔走する若者たちがいた
彼らの名は　フリオニール　マリア　ガイ　レオンハルト

闇が木々を覆う暗い森の中　逃げる彼らに
帝国軍の追手が迫っていた……

ファイナルファンタジーII　FINAL FANTASY II

CONTENTS

登場人物紹介 CHARACTERS 163

システム解説 SYSTEM 169

成長システム 170
熟練度システム 174
ワードメモリーシステム 175
冒険の基礎知識 176
　バトルコマンドについて 176
宝箱に潜む固定モンスター 177
ステータス異常 177
属性と相性 178
町の施設 179
ミニゲーム＆クリア後のお楽しみ 180

シナリオ攻略 SCENARIO 181

ワールドマップ 182
シナリオ攻略ページの見方 184
攻略チャート 186
　アルテアの町 188
　ガテアの町 192
　フィンの町 193
　パルムの町 197
　ポフトの町 198
　サラマンドの町 200
　セミテの滝の洞窟 201
　バフスクの町 206
　バフスクの洞窟 208
　雪原の洞窟 212
　カシュオーン城 216
　チョコボの森 220
　大戦艦 222
ディストの城 228
ディストの洞窟 230
闘技場 235
キャンプ 238
フィン城 239
フィン城地下 242
ミシディアの町 247
南の島 250
ミシディアの洞窟 251
リバイアサン 258
ミシディアの塔 261
竜巻 270
パラメキア城 274
ジェイド 281
バンデモニウム 285

データ DATA 293

白魔法 294
黒魔法 296
武器 299
防具 303
回復・戦闘アイテム 307
イベントアイテム 308
魔法の本 309
モンスター 310
モンスター特殊攻撃 327
ワールドマップ出現モンスター 328

登場人物紹介

CHARACTERS

Frioniel

フリオニール

幼い頃に両親を失った青年。その後、育ての親とその子供たちと共にフィン王国に暮らすようになるが、突然のパラメキア帝国による襲撃で家と両親を一時に失い、穏やかな生活を取り戻すために反乱軍として戦う道を選んだ。生まれ持っての才能を活かし、あらゆる武器を器用に使いこなす。

Maria

マリア

両親がフリオニールを引き取って以来、共に育った乳兄弟。帝国兵によって惨殺された両親の仇を討ち、唯一の肉親となりながらも、逃亡劇の間にはぐれてしまった兄を探すため、帝国に立ち向かうことを決意する。魔術にかけては天賦の才を持ち、あらゆる魔法を使いこなす資質を秘めている。

Guy

ガイ

鍛え抜かれた肉体から凄まじい怪力を繰り出す、豪腕の戦士。フリオニールやマリアとは、幼い頃より共にフィンの町で育った幼なじみ。彼らと同じく、パラメキアの侵攻により肉親を失う。見た目とは裏腹に、優しく穏やかな心を持っていて、動物と意志の疎通をはかることができる。

Leonhart

レオンハルト

マリアの兄で、フリオニールとは剣の腕を競い合うよきライバル。日頃の鍛練の賜物か、戦士としては一流の能力を持ち、剣だけでなく魔法を操る才能も持ち合わせている。業火に焼かれたフィン王国からの逃亡の際に帝国軍の追撃を受け、4人の中でただひとり、消息が途絶えてしまう。

Hilda
ヒルダ

フィン王国のE女。帝国軍によって祖国を奪われ、辺境の町・アルテアに身を隠している。帝国の襲撃で傷を負った父に代わり、反乱軍を指揮する。友好国カシュオーンの第一王子・スコットとは許婚同士の関係。

Minwu
ミンウ

徳の高い宮廷白魔導師で、長年フィン王家に仕える。瀕死の重傷を負ったフリオニールたちを助けた。反乱軍の指導者として兵をまとめるかたわら、必要とあれば自らも危険な任務に赴く。

Josef
ヨーゼフ

古代から伝わる魔法の金属・ミスリルを調査し、入手および採掘指揮するため、辺境の地・サラマンドへ派遣された反乱軍の兵士。亡き妻の忘れ形見である娘・ネリーを溺愛している。

Gordon
ゴードン

カシュオーン王国の第二王子。祖国が帝国に襲われたとき、兄のスコットを見捨ててアルテアへ逃げて来た。その行為を恥じ、反乱軍に賛同する資格がないと思い悩んでいる。

Cid
シド

飛空船の魅力に取り憑かれ、自ら設計・開発してしまった天才エンジニア。一見尊大だが義理堅く、部下からの信頼は篤い。港町ポフトで自慢の飛空船を使い、人や物資を運ぶ商売をしている。

Richard
リチャード

帝国軍に全滅させられたディスト竜騎士団の最後のひとり。飛竜の言葉を理解し、飛竜と共に空を駆る。竜騎士団が攻撃を受けた際に、対抗手段を求めて魔導の国・ミシディアに渡った。

Paul
ポール

かつて帝国によって祖国を奪われた経験から、帝国に関わる人間だけを相手に盗みを働く義賊で、密かに慕う市民も多い。持ち前の技を活かして反乱軍に協力する。自称世界一の盗賊。

Raila
レイラ

フィンとカシュオーン、ふたつの国が位置する大陸に囲まれた海を拠点に活動する、海賊船の女頭領。フリオニールたちの反帝国の活動を知り、自らも反乱軍の一員として戦うことを決意する。

Paramecian emperor

パラメキア皇帝

巨大軍事国家・パラメキアの皇帝。自らの凄まじい魔力でモンスターを召喚し、世界のすべてを征服しようと目論んでいる。帝国軍の激しい侵攻とは裏腹に、自身はめったに表舞台に現われない。

Borgen

ボーゲン

元カシュオーン王国の伯爵。パラメキアのカシュオーン侵攻の際に、自国の劣勢を見て取るや帝国に寝返った。保身と出世しか頭にないその無能ぶりに、帝国兵からの悪評も絶えない。

システム解説

成長システム

戦闘中の行動によって能力が伸びる。それが『ファイナルファンタジーⅡ』の「成長システム」だ。

戦闘中の行動により、能力が成長

『ファイナルファンタジーⅡ』(以下『FFⅡ』)の成長システムは、戦闘中の行動に応じてステータスが変化するもの。通常のRPGのように、経験値を貯めてレベルを上げるのではなく、各能力を個別に成長させていくことで、どう強くしていくかを自由に決めることができる。

そのため、プレイヤーごとにパーティーの特徴は変化していく。自分の個性が反映された、世界にたったひとりの冒険者たちが出来上がるのだ。

思い思いのプレイスタイルが、そのままパーティーの個性として反映される。

基本ステータスとその影響

ステータスは、次の14種類に分類される。この内、基本ステータスとなるのが、「力」「体力」「精神」「素早さ」「知性」「魔力」の6項目。この6項目の数値の増減は、残る8つのステータスの数値にも影響を及ぼす。どれがどのステータスに影響するかは下の表を参照してほしい。

これらのステータスは主に戦闘中の行動によって、その増減が決まるのだが、装備品の能力やその熟練度によっても変化する場合がある。

命中率、回避率、魔法防御と各種熟練度は、(レベルーポイント)で表示される。

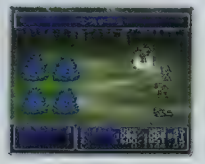
力	物理攻撃の強さや命中率に影響。上昇することで、攻撃や命中率がアップする。	体力	HPの増加量や魔法回避率に影響。上昇することで、HP最大値と魔法防御がアップする。
精神	白魔法の威力や白魔法の成功率に影響。上昇することで、白魔法の効力や成功確率がアップする。	素早さ	回避率や先制攻撃の確率に影響。上昇することで、回避率や先制攻撃をする確率がアップする。
知性	黒魔法の威力や、黒魔法の成功率に影響。上昇することで、黒魔法の威力や成功率がアップする。	魔力	MPの増加量や魔法回避率に影響。上昇することで、MPの最大値と、魔法防御がアップする。
HP	ヒットポイント=体力。数値がゼロになると、戦闘不能になる。	MP	マジックポイント。魔法を使うたびに、その魔法の熟練度(Lv)と同じ数だけ消費する。
攻撃	装備品の攻撃力を含めた、物理攻撃時の力。相手に与えるダメージに影響する。	命中率	物理攻撃回数とその当たりやすさ。Lvは攻撃回数(ヒット数)を、確率はヒットする確率を示す。
防御	装備品の防御力。物理攻撃によって与えられるダメージに影響する。防具を外すとゼロになる。	回避率	物理攻撃を回避する確率。Lvが高いほど、回避率が上昇。また、防具の重さによっても変化する。
魔法防御	魔法、特殊攻撃によって与えられるダメージや、ステータス異常を防ぐ確率に影響する。	熟練度	装備品をどれだけ使いこなせるかを表す。命中率や回避率などに影響する。

戦闘中の行動や状態によるステータスの変化

戦闘中に自分が取った行動だけでなく、相手からどういう攻撃を受けたかによっても、ステータスが変化する。また、物理攻撃ばかりしていると「力」は上がるが、知性は下がってしまうといったように、特定の能力が上がることで、逆に下がってしまう能力もあるので注意したい。右に戦闘中の行動や状態がどの能力に影響するかをまとめたので、参照してほしい。物理攻撃重視の戦士にするか、魔法重視の魔法使いにするか、プランを立ててキャラクターを成長させよう。

ステータスが上がらない!?

戦闘終了時に「石」「戦闘不能」のステータス異常にかかったままだと、能力は一切上がらない。行動がすべてムダになってしまうので、「石」と「戦闘不能」は戦闘中に必ず治療しておこう。



エスナとレイズは、必ず覚えておこう。エスナの熟練度は、最終的に5以上は欲しい。

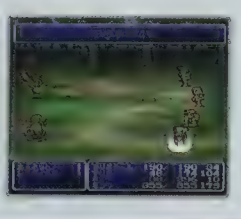
お手軽育成テクニック1 <味方同士で攻撃し合う>

戦闘中に減少することで最大値が増えるという特性を生かして、味方のHPとMPをどんどん上げてしまおうというのがこのテクニックだ。

HPを増やしたい場合、とにかくダメージを与えればいい。味方を攻撃対象に選び、物理攻撃や攻撃魔法を仕掛けるだけでOKだ。

MPを増やしたい場合、魔法を使ってMPを消費させなくてはならない。しかし、これでは時間がかかってしまうので、あまり効率的ではない。そこで、魔法の熟練度を上げる目的がないのなら、アンチやアスピルを使うのがおすすめ。特にアンチでMPに直接ダメージを与えれば、手軽にMPを減らすことができるぞ。

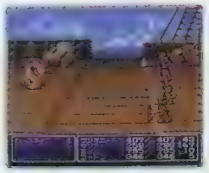
ただし、このテクニックを使って回避率や魔法防御を上げることはできないので、あしからず。



アスピルは入手しにくいが、アンチはミンウが習得しているので、序盤で使うことができる。

各メンバーのおすすめ戦闘スタイル

パーティーメンバーは最大4人。このうちフリオニール、マリア、ガイの3人は常に固定だが、残るひとりはシナリオの進行とともに入れ替わる。ここでは各キャラクターが持つ、基本的な能力的特徴を踏まえ、育成時のポイントや向いている戦闘スタイルを紹介していこう。ただしこれらはあくまでも一例。慣れてきたら、本作の育成システムの醍醐味、思い思いのキャラクターメイキングを楽しんで欲しい。



固定メンバーの回避率を上げるため、4人目は常に後方に配置し、弓や魔法を使わせるのもよ。

フリオニール

剣と魔法の使い手に！

初期能力は平均的で、どんな戦闘スタイルでも活躍できるポテンシャルを持つ。剣と盾を持たせて前衛で活躍させつつ、いざというときのために魔法もいくつか覚えさせておくといい。

基本的に物理攻撃主体。魔法は、物理攻撃が効きにくいモンスターを相手にするときなどに限って、補助的に使おう。

初期パラメータ			
HP	30	MP	5
力	10	体力	10
精神	10	素早さ	10
知性	10	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

マリア

魔法のスペシャリストに！

知性の高さを生かし、魔法使いに育てたい。白魔法、黒魔法ともに一通り覚えさせ、序盤からじっくり熟練度を上げていこう。後衛に配置し、弓を装備させておくのがおすすめだ。

知性と精神を重点的に上げていけば、より高い魔法効果を期待できる。知性が下がる物理攻撃は、極力避けたほうがよい。

初期パラメータ			
HP	20	MP	5
力	5	体力	5
精神	10	素早さ	15
知性	15	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

ガイ

物理攻撃をメインに！

HP、力、体力が高いので、物理攻撃メインの戦士に育てよう。武器は剣か斧がおすすめ。回避率の低さが難点なので、すぐに盾を装備させ、序盤から武器の熟練度を上げておこう。

二刀流にして、回避率を上げずに攻撃を受け続け、最大HPを増やすのもよ。この場合ステータス異常に耐性を持つ防具を装備しよう。

初期パラメータ			
HP	40	MP	5
力	15	体力	15
精神	10	素早さ	5
知性	10	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

ミンウ

白魔法でサポート

高いレベルの白魔法を多く習得しているので、後方からパーティをサポートさせよう。武器の熟練度は低いものの、HPが高いので、いざというときは前衛での物理攻撃にも期待できる。

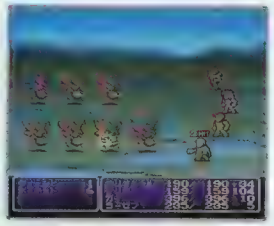
レベルの高い白魔法で、後方から回復や援護を。テレポの熟練度を4まで上げれば、強敵も楽に倒すことができるぞ。

初期パラメータ			
HP	175	MP	103
力	10	体力	20
精神	48	素早さ	20
知性	16	魔力	40
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

ヨーゼフ

素手で戦わせよう

素手の熟練度と攻撃力が高いので、前衛に配置して、素手で物理攻撃をさせるのがおすすめ。HPは高いものの、防御力が低めなので、ケアルでのサポートを忘れずに。



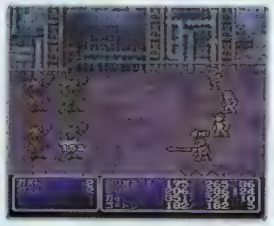
武器を装備させると弱くなってしまうため、素手での物理攻撃主体にしよう。特に魔法は覚えさせなくてもいいだろう。

初期パラメータ			
HP	235	MP	5
力	24	体力	24
精神	10	素早さ	24
知性	10	魔力	10
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

ゴードン

状況に合わせて臨機応変に

平均的な能力を持つので、臨機応変に育てたい。固定メンバーの回避率が低かったら後衛から弓か魔法で、物理的戦力が欲しかったら、剣と盾を持たせて前衛で活躍させよう。



ゴードンとは長旅をすることになる。きちんと育てておこう。武器の熟練度はすべて初期値なので、槍や斧を装備させてもいい。

初期パラメータ			
HP	64	MP	5
力	22	体力	22
精神	22	素早さ	22
知性	22	魔力	22
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	1-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	1-0

レイラ

得意な武器の二刀流で

素早さや回避率が高いので、前衛で活躍させよう。ナイフと剣の二刀流がおすすめだ。また、弓の熟練度も高く、魔法もそこそこ覚えているので、後衛に配置するのも悪くない。

海賊だけあって、水棲モンスターの苦手なサンダーを覚えている。後衛に配置するなら、他の魔法も覚えさせておきたい。

初期パラメータ			
HP	150	MP	20
力	18	体力	18
精神	10	素早さ	36
知性	16	魔力	10
素手	1-0	ナイフ	2-53
剣	2-0	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	2-10	盾	1-0

リチャード

剣と盾で物理攻撃を！

攻撃力の高さと、剣や盾の熟練度の高さを生かし、そのまま戦士として前衛で活躍させよう。魔力が低めなので、魔法は覚えさせず、徹底して物理攻撃だけに専念させるのがおすすめだ。

能力が高く、即戦力になる。他の武器は一切使わず、剣のみで戦わせよう。初期装備のウイングソードでもとりあえずは十分戦える。

初期パラメータ			
HP	549	MP	5
力	60	体力	32
精神	26	素早さ	26
知性	16	魔力	5
素手	1-0	ナイフ	1-0
剣	8-38	杖	1-0
斧	1-0	槍	1-0
弓	1-0	盾	5-67

レオンハルト

二刀流の戦士に！

全体的に高い能力を誇り、即戦力になる。特に熟練度の高い斧や剣を持たせて前衛に配置し、二刀流で活躍させたい。回避率がやや低いので、ディフェンダーを装備させるといいだろう。

ディフェンダーなら、盾並みに回避率を上げてくれる。終盤で仲間になるので、魔法は覚えさせず、物理攻撃主体で戦おう。

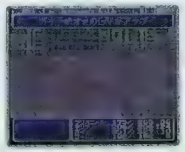
初期パラメータ			
HP	1098	MP	5
力	53	体力	46
精神	16	素早さ	45
知性	36	魔力	32
素手	2-86	ナイフ	5-88
剣	8-40	杖	6-52
斧	9-71	槍	7-38
弓	4-37	盾	3-96

熟練度システム

武器や魔法をどれだけうまく使いこなせるか。それをレベルとポイントで表したものが「熟練度」だ。

使い込むほどに強くなる「熟練度システム」

武器や魔法にどれだけ精通しているかを数値で表わしたものが「熟練度」だ。熟練度は7種類の武器と盾、各魔法に設定されていて、戦闘で「たたかう」や「まほう」など、対応するコマンドを選ぶたびに、装備している武器や、選択した魔法にポイントが加算されていく仕組みとなっている。そしてポイントが100貯まると熟練度レベルが1上がり、武器なら攻撃力や命中率、盾なら回避率、魔法なら威力や成功率が上昇する。この熟練度レベルは最終的に16まで上げることが可能だ。また加算されるポイントは、その戦闘での使用回数だけでなく、相手モンスターの強さによっても異なり、強い敵ほどポイントが増加する傾向にあるが、戦闘以外で使用した場合は、一律で2ポイント加算される。



武器の熟練度は、最後のターンで使ったもののみ上がる。1回の戦闘では1種類しか上がらないのだ。

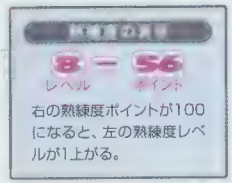
熟練度に関係なく、武具の種類によっては魔法の威力や成功率が下がる場合がある。その際は装備を外そう。

武器

キャラクターによって、装備できない武器や防具は一切ない。誰でも好きなものを使いこんでいけるのだ。

魔法

魔法自体に熟練度が設定されているので、一度捨てたあと、覚い魔法を覚えてもレベル1に戻ってしまう。



右の熟練度ポイントが100になると、左の熟練度レベルが1上がる。

お手軽育成テクニック② <コマンドキャンセル>

各種ステータスや熟練度は、その数値に影響のあるコマンドについて、実際は実行しなくても、コマンドを選択した時点で加算される。つまり、「たたかう」で武器を使うことを選択したり、「まほう」で特定の魔法を使用することを選択したあと、一旦✕ボタンでキャンセルし、同じコマンドを繰り返し選択すれば、1回の戦闘で、そのコマンドに対応したステータスおよび、武器や魔法の熟練度を一気に上げることができるというわけだ。ただし1回の戦闘で上げられるのは1レベルまで。何百回繰り返してもそれ以上は上げることはできない。また4人目のパーティーメンバーについては、コマンドを実行する対象を選択した時点で戦闘が開始されるため、残念ながらこのコマンドキャンセルは使えない。

コマンドキャンセル技が使えない4人目のメンバーについては、地道に成長させるしかない。

ワードメモリーシステム

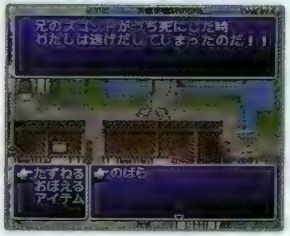
会話の中から重要な言葉を覚え、それをたずねることで人々と対話をする。それが「ワードメモリーシステム」だ。

言葉を覚え、尋ねることで冒険の手がかりを得る

会話中に赤色で表示される言葉は、物語を進行させるための重要な単語で、キーワードとして「おぼえる」ことができる。そして覚えたキーワードを人々に「たずねる」ことで、そのキーワードに関する詳しい情報や、関連する新しいキーワード、冒険の手がかりなどが得られるのだ。重要なアイテムもこの会話によって手に入る場合があるので、キーワードを身逃がさないようにしよう。

【 】でくくられた赤色の言葉にカーソルを合わせて、その言葉を記憶する。

「たずねる」のと同じ方法で、アイテムを見せたり使ったりすることもできる。



会話中にウインドウが表示されれば、覚えた言葉を選び、たずねることができる。

キーワード & キーアイテム一覧

キーワード

キーワード	教えてくれる人	ページ
のばら	ヒルダ	P188
ミスリル	ヒルダ	P195
だいせんかん	ヒルダ	P195
ひくうせん	ヒルダ	P195
たいようのほのお	シド	P210
めがみのベル	フィン王	P210
りゅうきし	ゴードン	P226
ひりゅう	ゴードン	P226
ミシディア	ヒルダ	P241
かめん	ヒルダ	P241
エクメトテロエス	ヒルダ	P241
アルテマのほん	ゴードン	P241
たつまき	ヒルダ	P267
パラメキア	ヒルダ	P273
ジェイド	ヒルダ	P279

キーアイテム

キーアイテム	入手場所	ページ
リング	フィンの町	P194
カヌー	アルテアの町	P195
ミスリル	セミテの滝の洞窟	P204
つうこうしょう	パフスクの洞窟	P209
せつじょうせん	セミテの滝の洞窟	P210
めがみのベル	雪原の洞窟	P215
エギルのたいまつ	カシュオーン城	P218
たいようのほのお	カシュオーン城	P219
ペンダント	ディストの洞窟	P231
ひりゅうのたまご	ディストの城	P233
しろいかめん	フィン城地下	P244
くろいかめん	南の島	P253
クリスタルロッド	ミシディアの洞窟	P256
ひりゅう	フィン城	P267

冒険の基礎知識

旅立つ前に、『ファイナルファンタジーII』の世界を冒険するのに必要な基礎知識を身につけておこう。

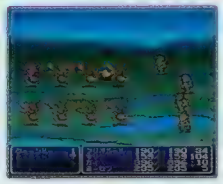
バトルコマンドについて

戦闘中に実行できるコマンドは、以下の4つ。それぞれのコマンドには特性があり、その特性を生かせば、戦闘を有利に展開できる。

また、このゲームには防御というコマンドがない。守りは防具や魔法で固めるしかないのだ。ただし、後列のキャラクターは、敵の物理攻撃が届かないので、守りが弱いキャラクターは後列にするといった、隊列による対策が重要となる。

たたかう

素手や装備した武器による物理攻撃を行なう。キャラクターが後列にいる場合、弓以外での攻撃はすべて空振りとなり、ダメージを与えられない。また集団との戦闘の場合は、キャラクターの位置に関係なく、前2列までのみ攻撃が可能となる。



物理攻撃で攻撃できる範囲は、隊列と武器の種類が関係する。

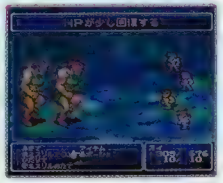
まほう

それぞれの魔法の熟練度レベルと同じ数のMPを消費して、魔法を使用する。キャラクターの位置や敵の配置に関係なく、すべてのモンスターを攻撃対象にすることが可能。なお魔法は、魔法の本を読むことで最大16個まで習得することができる。

カーソルの上下で、使用する対象を、単体か全体か選択できる。

[illegible]

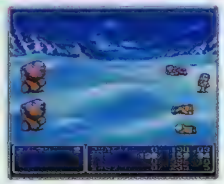
装備しているアイテムを使用する。キャラクターは武器と防具のほかに、持ち物としてふたつのアイテムを装備でき、戦闘中は装備したアイテムのみ使える。武器の持ち替えをする際も、交換用のものをアイテムとして装備しておく必要がある。



戦闘中に使用できるのは、装備させておいたアイテムに限られる。

にげる

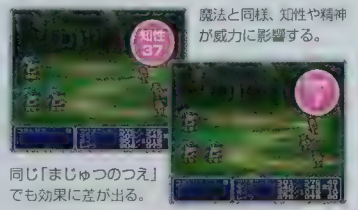
戦闘から離脱したいときに使用するコマンド。パーティー内のひとりでも逃走に成功すれば、全員で逃げることができる。ただしモンスターの中には、逃げにくいもの、逃げられないものもおり、必ずしも成功するとは限らない。



パーティーの状態によっては、逃げたほうが賢明な場合もある。

効果的なアイテムの使い方

「りゅうさんのびん」「うらぎりのきば」「まじゅつのつえ」など、戦闘中に使うことで魔法と同じ効果を発揮するアイテムは、魔法と同様、使用するキャラクターのステータスが威力に影響する。例えば黒魔法のサンダー5と同じ効果を持つ「まじゅつのつえ」は、黒魔法の威力に影響する、知性が高いキャラクターが使用したほうが、高い効果を発揮するのだ。



魔法と同様、知性や精神が威力に影響する。

同じ「まじゅつのつえ」でも効果に差が出る。

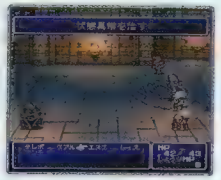
宝箱に潜む固定モンスター

モンスターの中には、フィールド上やダンジョン中にランダムで遭遇するモンスターと、宝箱を開けたときに襲いかかってくる固定モンスターがいる。固定モンスターは、出現する種類と数がランダムで変化するため、予想外の苦戦を強いられる可能性がある。

マップページでは、宝箱を開けたときに出現する可能性のある、すべての固定モンスターを掲載している。

ステータス異常と治療方法

ステータス異常は全部で13種類。それぞれ症状や治療方法が異なるので、下の表を参考に万全の対策を立てておきたい。なおパーティー全員が「石」「蛙」「戦闘不能」になると、全滅となってしまう。この3種類のステータス異常は、即治療するように心がけたい。

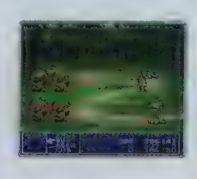


戦闘後に自然回復するステータス異常は、戦闘中でもターンの経過によって自然回復することがある。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
戦闘終了後に回復		
毒	徐々にHPが減少していく	バスナ1以上
眠り	眠ってしまい、操作不能になる	バスナ2以上
沈黙	魔法が一切使えなくなる	バスナ3以上
こびと	体が小さくなり、相手に物理攻撃が当たらなくなる	ミニマム、バスナ4以上
麻痺	体が動かなくなり、操作不能になる	バスナ5以上
混乱	コマンドを受けつけなくなる。敵、味方の区別なく物理攻撃をする	バスナ6以上
戦闘終了後も継続		
猛毒	徐々にHPが減少していく	どくけし、エスナ1以上
暗闇	視界が悪くなり、相手に物理攻撃が当たりにくくなる	めぐすり、エスナ1以上
呪い	戦闘中のすべての行動の成功率が低下する	じゅうじか、エスナ2以上
忘れる	魔法が一切使えなくなる	とんかち、エスナ3以上
蛙	魔法が一切使えなくなり、物理攻撃が当たりにくくなる	おとめのキッス、エスナ4以上
石	体が石化し、操作不能になる	きんのはり、エスナ5以上
戦闘不能	力尽き、回復するまで操作不能になる	フェニックスのお、レイズ、聖堂で復活

ステータス異常での隊列変化

前衛のメンバーが全員「石」か「戦闘不能」状態になると、その場で後衛のメンバーが自動的に前衛にシフトされてしまう。この状態は戦闘が終了しても継続し、隊列を組み直さない限り、後衛メンバーが前衛に出たままになるので、注意しなければならない。



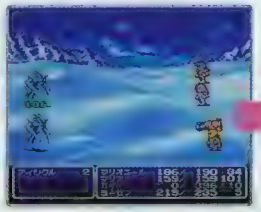
HPや回避率の低い後衛メンバーが前衛に出ては、すぐにやられてしまう。隊列の修正を!

属性と相性について

一部の装備品やアイテム、魔法は、属性と呼ばれる性質を持っている。またモンスターの中にも特定の属性に対して弱点や耐性を持っていたり、あるいは属性のダメージを吸収してしまうものが存在する。そこでこの属性関係をうまく利用し、効率よくダメージを狙ったり、逆にモンスターの特殊攻撃の属性に合わせて、耐性のある防具を装備しておくことで、受けるダメージを大幅に減らすことが可能となる。

属性は右に挙げた8種類。これ以外はすべて無属性となり、属性による影響は反映されない。なお装備品には、「イージスのたて」や「くろのローブ」など、複数の属性を兼ね備えたものも存在する。

アイシクルの弱点である炎属性の攻撃をすると、大ダメージを与えられる。



逆に吸収属性である凍気属性の攻撃では、ダメージを吸収し、回復されてしまう。

特定の敵に強い武器

属性とは別に、特定のモンスターに対して高い効果を発揮する武器もいくつか存在する。属性による影響と同じく、大ダメージを狙えるので、こちらもうまく活用していこう(326ページ参照)。

空中に浮かぶ種族には「ウィングソード」、アンデッドには「いやしのつえ」が有効。

属性一覧

魔法	ファイア
装備品	ほのおのゆみ、ほのおのやり、フレームソード、アイスシールド、フレイムアーマー、こおりのこて
敵の特殊攻撃	ほのお

魔法	ブリザド
装備品	こおりのゆみ、アイスランス、アイスブランド、ほのおのたて、ほのおのかぶと、アイスアーマー
敵の特殊攻撃	ふぶき

魔法	サンダー
装備品	サンダースピア、ダイヤシールド、ダイヤのかぶと、ダイヤアーマー、ダイヤのこて、きんのかみかざり
敵の特殊攻撃	いなずま

魔法	クラウダ
装備品	ポイズンアクス、おうごんのたて、おうごんのよろい、パワーリスト
敵の特殊攻撃	どくぎり

魔法	スタン、ブライン、サイレス、スロウ
装備品	ちからだすき
敵の特殊攻撃	ー

魔法	スリプル、コンフュ、カーズ、アンチ、フォーグ、フィアー
装備品	ねじりはちまき、げんじのこて
敵の特殊攻撃	ゆうわく

魔法	ストップ、トード、ブレイク、デジョン、ミニマム、チェンジ、テレポ
装備品	くろしょうぞく、げんじのかぶと
敵の特殊攻撃	にらみ、くさいいき

魔法	デス
装備品	まもりのゆびわ、げんじのよろい
敵の特殊攻撃	ー

町の施設を有効に利用しよう

店ではアイテムの売買ができ、宿屋では傷ついたパーティーを癒すことが可能。町の施設は冒険には欠かせない。目的に合わせてうまく利用しよう。なお、聖堂には看板が出ていないので、本書マップページのタウンガイドを参考に!

武器屋

主に物理攻撃に使用する武器を売っている。購入時に所持数や装備後の能力の増減がわかるので、無駄なく買い物できる。場所によって売っているものが違う。

防具屋

敵の攻撃から身を守るさまざまな防具を売っている。武器屋同様、購入時に所持数や装備後の能力の増減がわかる。町や村によって売っているものが違う。

魔法屋

魔法の本を売っている。魔法は本を読むことによって習得可能。アイテムとして装備することもできるので、ぜひ立ち寄っておきたい。場所によって品揃えが違う。

道具屋

HPやMP、ステータス異常を回復するアイテムを12種類扱っている。すべての町や村の店で同じものを売っているので、必要なときに必要なものをすぐに買うことができる。

宿屋

HP、MPを完全回復することができる。「猛毒」「石」といった戦闘後も持続するステータス異常は、宿屋に泊まっても回復しない。泊まる前に治療しておこう。

聖堂

ステータス異常「戦闘不能」から仲間を復活させてくれる。道具屋で「フェニックスのお」を買うと5000ギルかかるが、こちらは無料。しかし、HPやMPは回復しない。

酒場

町の情報通が集まる場所。ここで人々から冒険の手がかりになるさまざまな情報を得られることが多い。新しい町に行ったら、情報集めに立ち寄っておくといいだろう。

宿屋に安く泊まるには?

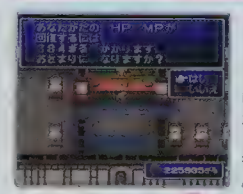
強敵との戦いでボロボロになって宿屋へ。しかし高すぎる宿泊料金に絶句! そんなときは、少しでも安く宿屋に泊まるためにちょっとひと工夫してみよう。

宿屋の宿泊料は下の計算式によって決定される。つまり金額の算出には、最大HPの影響が大きいのだ。大抵の場合、最大MPよりも最大HPのほうが高いはず。そこで、MPを消費してでも、ケアルでできるだけHPを回復しておけば、合計金額がぐっと安くなるというわけだ。

◆ 宿泊料金の計算式 ◆

{(個人の最大HP－個人のそのときのHP)
各メンバーの合計}／4
＋
{(個人の最大MP－個人のそのときのMP)
各メンバーの合計}

HP929・MP34の場合



HPはほぼゼロに近いが、MPはまだまだ残っている状態で宿屋に行くと、宿泊料金がこんなに高い!

ケアルでHPをほぼ全回復させて、再び宿屋へ。MPは消費してしまったが、宿泊料金は‥。

ミニゲーム＆クリア後のお楽しみ

雪上船のミニゲームでちょっと一息

雪上船に乗っている状態で、◎ボタンを押しながら✕ボタンを22回押すと、神経衰弱のミニゲームが楽しめる。以下の表にあるように、ミニゲームで好成績を収めると、冒険の役に立つ賞品をゲットできるのだ。雪上船は、ヨーゼフを仲間にすれば手に入るぞ。

レベル16のトードを持っていれば、エクストラバージョンが起動！　賞品もぐっと豪華になる。

ノーミス	24000ぎる	エリクシャー
1ミス	6000ぎる	フェニックスのお
2ミス	2000ぎる	エーテル
3ミス	600ぎる	ハイポーション
4ミス	200ぎる	ポーション
5ミス以上	100ぎる	なし
ノーミス	8000ぎる	エルメスのくつ、ユニコーンのつの
1ミス	3000ぎる	バッカスのさけ、ミスリルミラー
2ミス	1500ぎる	つめたがい、だいちのドラム
3ミス	600ぎる	せいじゃのこころ、すなどけい
4ミス	300ぎる	けんじゃのちえ、ヘルファイヤー
5ミス以上	200ぎる	なし

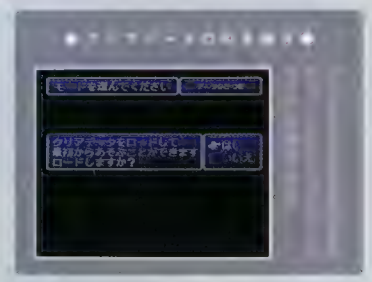
40000ぎる	エリクシャー、フェニックスのお
12000ぎる	フェニックスのお、コテージ
3000ぎる	エーテル、きんのはり
1000ぎる	ハイポーション、おとめのキッス
300ぎる	ハイポーション、どくけし
10000ぎる	イージスのたて
5000ぎる	リボン
2000ぎる	げんじのかぶと
1000ぎる	げんじのよろい
400ぎる	げんじのこて

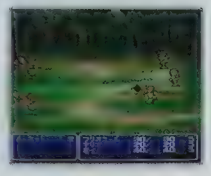
難易度の高い「オリジナルモード」

ゲームをクリアすると、「オリジナルモード」で遊べるようになる。このモードでは、狙った敵が倒れてしまったとき、自動でほかの敵を狙う「オートターゲット」機能がなく、回復アイテムの対象も選べないため、戦闘の難易度が通常モードに比べて非常に高くなっている。

オリジナルモードの特徴

- オートダーゲットなし
- ✕ボタンダッシュ不可
- ミニマップは地球儀のみ
- 「石」「戦闘不能」からの復帰時に、ほかのステータス異常は回復しない
- 戦闘中、回復アイテムの対象を選択できない
- 「アルテマ」の威力は、武器や魔法の熟練度によって変化する通常モード と違い、「アルテマ」体の持つ、威力によってのみ決定される。





ターゲットのモンスターが倒れると、何もないところを空振り攻撃してしまう。

SCENARIO

シナリオ攻略

ワールドマップ

「FINAL FANTASYⅡ」の舞台となる町や村、洞窟などの位置を、シナリオ進行に合わせて番号を振って掲載した。188ページ以降のシナリオページと、186ページのシナリオチャートも併せて活用してほしい。

マップ索引

1	アルテアの町	P188	16	ディストの洞窟	P230
2	ガテアの村	P192	16	闘技場	P235
3	フィンの町	P193	17	キャンプ	P238
4	パルムの町	P197	18	フィン城	P239
5	ポフトの町	P198	18	フィン城地下	P242
6	サラマンドの町	P200	20	ミシディアの町	P247
7	セミテの滝の洞窟	P201	21	南の島	P250
8	パフスクの町	P206	22	ミシディアの洞窟	P254
9	パフスクの洞窟	P208	23	リバイアサン	P258
10	雪原の洞窟	P212	24	ミシディアの塔	P261
11	カシュオーン城	P216	25	竜巻	P270
12	チョコボの森	P220	26	バラメキア城	P274
13	大戦艦	P222	27	ジェイド	P281
14	ディストの城	P228	28	パンデモニウム	P285

シナリオ攻略ページの見方

シナリオページは、町や洞窟で起こるイベントや注意点などを紹介する「タウンガイド」「ダンジョンガイド」と、次の目的地までの道を示した「ルートガイド」に分かれている。ここでは、ページの見方を覚えよう。

目的
その場所で実行しなくてはならない行動や目的。

マップ解説
その場所の特徴とそこで起こるイベントを大まかに紹介。なお、番号はP182〜183のワールドマップに対応している。

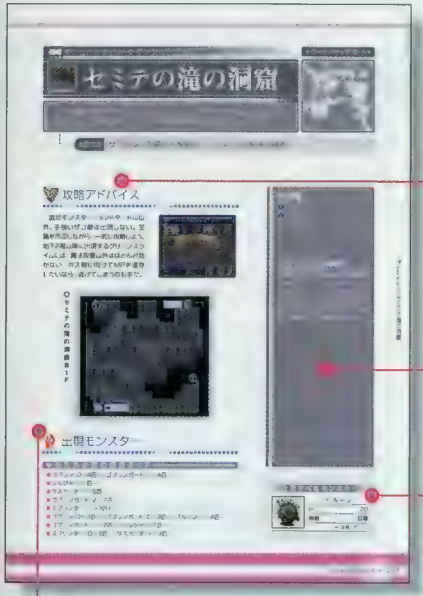
ワールドマップ＆座標
P182〜183のワールドマップに示された座標。

入手情報
町の人々から得られる、シナリオ進行の手がかりになるような重要な情報や、周辺で起こっている気になる情報。

ショップリスト
ショップの品物と価格の一覧。

イベントガイド
その場所で起こるイベントの解説。

ワンポイント
覚えておきたい重要事項や、試してみてほしいワンポイントアドバイス。



攻略アドバイス
そのダンジョンを攻略するにあたって、特に注意したい点。

［マップアイコンの解説］
❶❷❸❹
宝箱の位置。中に入っているアイテムは、「ワンポイント＆宝箱」に掲載されている通り。
ⒶⒷⒸⒹ
マップとマップ、階層と階層のつながりを示したもの。
白い矢印は通り抜けられる壁を示している。

ワンポイント＆宝箱
覚えておきたい重要事項やワンポイントアドバイスに加え、同じページの階層で入手できる宝箱を掲載。枠内にモンスター名が記されている宝箱は、開ける際にそのモンスターが出現すること表している。

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター。

出現モンスター＆固定モンスター
そのページに掲載されたマップ中に出現するモンスターの組み合わせ。宝箱に潜んでいるモンスターは、「固定モンスター」として掲載。

目的地までの注意点
次の目的地までの移動手段や、移動中に注意したいこと。

ルート図
次の目的地までのおすすめルート。
🚶は徒歩 🚤🛶はカヌー・船 🚁は飛空船 ⛵は雪上船を表す。

出現モンスター
目的地までのフィールド上に出現するモンスター。

注意すべきモンスター
出現モンスターの中で、特に注意が必要なモンスター。

攻略チャート

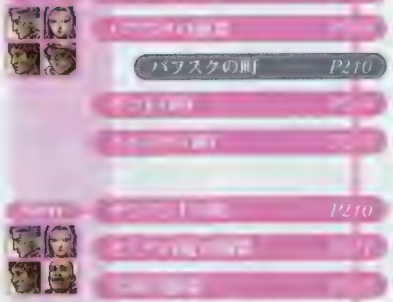
シナリオの流れに沿った攻略チャートを紹介する。マップページと合わせて、参考にしてほしい。灰色で示した場所へは行かなくてもクリアは可能だが、ストーリーを100%味わうためには、ぜひ立ち寄っておきたい。

1 帝国と反乱軍

2 ミスリルを求めて

ホフトの町 P198
サラマンドの町 P200
サラマンドの町 P205

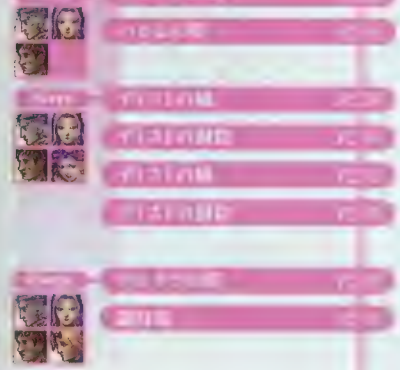
3 巨大戦艦



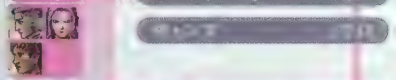
バフスクの町 P210
P210
サラマンドの町 P215
アルテアの町 P215

チョコボの森 P220
アルテアの町 P219

4 竜騎士



5 蜂起



アルテアの町 P237

ホフトの町

6 究極魔法

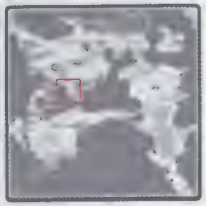
南の島

7 決戦

Town Guide ★ タウンガイド

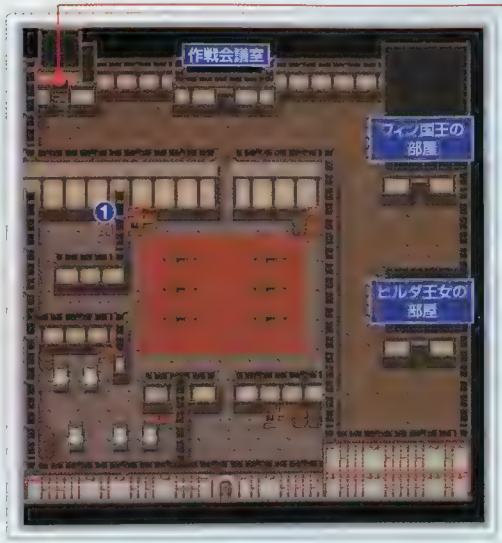
アルテアの町

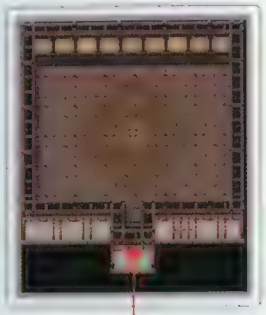
ワールドマップ：D-3



目的　反乱軍の人々から情報を集める

反乱軍のアジト

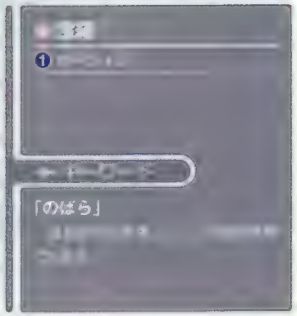




帝国軍と反乱軍

フィン国王女にして反乱軍の指揮者・ヒルダ

帝国兵に襲われ、瀕死の重傷を負ったフリオニールたちを救ったのは、帝国に祖国を追われ、反乱軍を指揮しているフィン国の王女・ヒルダだった。ヒルダから反乱軍の合言葉「のばら」を教わったら、さっそくヒルダに「のばら」についてたずねてみよう。すると、帝国に捕らえられた人々がフィンに集められていることがわかる。もしかしたら、はぐれてしまったレオンハルトもそこにいるかもしれない。とりあえず、フィンの町へ戻ってみることにしよう。



アルテアの町

武器屋	
ナイフ	150ぎる
つえ	250ぎる
ジャベリン	300ぎる
ブロードソード	400ぎる
ミスリル入手後	
ミスリルナイフ	800ぎる
ミスリルメイス	1500ぎる
ミスリルスピア	1500ぎる
ミスリルソード	1800ぎる

防具屋	
バックラー	50ぎる
かわのぼうし	80ぎる
ふく	20ぎる
かわでぶくろ	50ぎる
ミスリル入手後	
ミスリルのたて	500ぎる
ミスリルかぶと	300ぎる
ミスリルアーマー	1000ぎる
ミスリルのこて	800ぎる

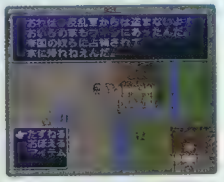
魔法屋	
ファイアのほん	400ぎる
サンダーのほん	400ぎる
ブリザドのほん	400ぎる
ケアルのほん	200ぎる

道具屋	
ポーション	50ぎる
ハイポーション	500ぎる
めぐすり	100ぎる
どくけし	200ぎる
じゅうじか	1000ぎる
とんかち	2000ぎる
おとめのキッス	2500ぎる
きんのはり	2500ぎる
フェニックスのお	5000ぎる
エーテル	2500ぎる
コテージ	5000ぎる
エリクシャー	50000ぎる

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通。

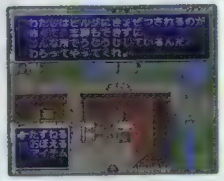
入手情報 正体を隠す人々

合言葉「のばら」を使って話しかけよう



アルテアの町には、帝国を憎む同志たちが潜んでいる。フィンの町へ向かう前に、合言葉「のばら」を使って情報を集めてみよう。

まずは、世界一の盗賊を自称するポール。「のばら」を使って話しかけると、フィンの町に彼の家があるが、帝国に占領されているため、帰れないでいることがわかる。



次にカシュオーン王子のゴードン。彼は、祖国カシュオーンが帝国に襲われたとき、討ち死にした兄のスコットを見捨てて逃げてきた自分を卑怯者だと罵り、落ち込んでいる。

最後に、武器屋にいる老人・トブール。彼は、反乱軍一の腕を持つ手練れの鍛冶屋だと、正体を明かしてくれる。今後、心強い味方になってくれそうだ。

入手情報 パルムとガテア

湖の東にある町・パルム

作戦会議室にいる兵士の話から、東にあるパルムという港町へは、北の湖をカヌーで越えないと行くことができないことがわかる。アルテアの町のすぐ近くに位置していながら、カヌーを持っていない今、パルムへ向かう術はない。

北の大地の小さな村・ガテア

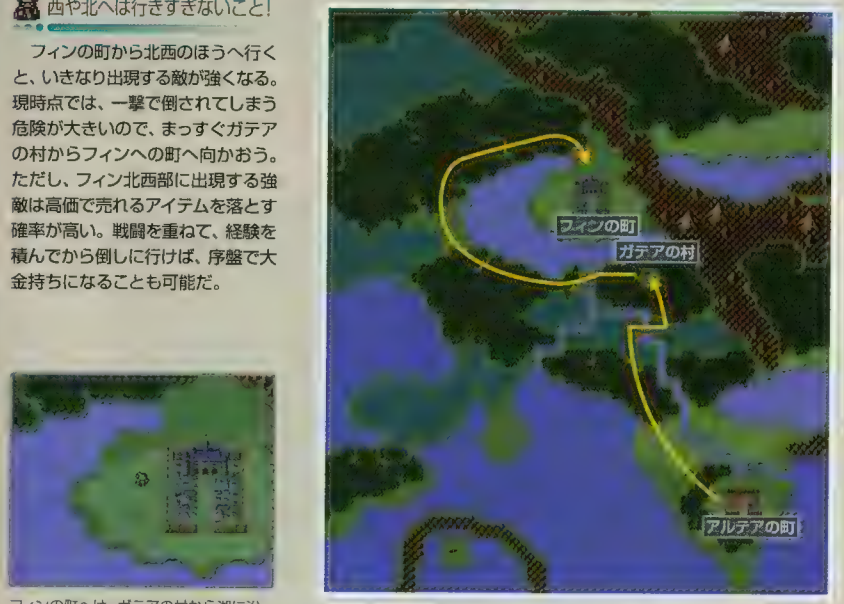
作戦会議室にいる老人の話によると、フィンの町のすぐ手前には、ガテアという小さな村があるようだ。何かフィンの町に関する情報を得られるかもしれない。それほど遠い道のりではないので、まずはこの村へ向かうことにしよう。

次の目的地までの道のり

アルテアの町～ガテアの村～フィンの町

西や北へは行きすぎないこと!

フィンの町から北西のほうへ行くと、いきなり出現する敵が強くなる。現時点では、一撃で倒されてしまう危険が大きいので、まっすぐガテアの村からフィンへの町へ向かおう。ただし、フィン北西部に出現する強敵は高価で売れるアイテムを落とす確率が高い。戦闘を重ねて、経験を積んでから倒しに行けば、序盤で大金持ちになることも可能だ。



←徒歩

フィンの町へは、ガテアの村から湖に沿って回り込もう。西へは行きすぎないように。

途中のエリアに出現するモンスター

ガテアの町～フィンの町

- ゴブリン(1～4匹)
- ホーネット(2～4匹)
- レッグイーター(2～5匹)
- レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)

フィンの町～ガテアの町

- ホーネット(2～4匹)
- レッグイーター(2～5匹)
- レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)
- スプリンター(1匹)
- ゴブリン(4～7匹)
- ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
- バンパイアソーン(1～3匹)
- ソルジャー(1匹)

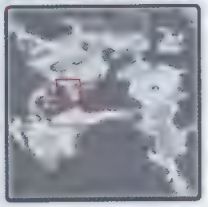
注意すべきモンスター

ホーネット
HP 6
特徴 毒攻撃
攻略 P310

バンパイアソーン
HP 20
特徴 毒攻撃
攻略 P311

Town Guide ★ タウンガイド

ガテアの村



目的 フィンの町についての情報を集める

ガテアの村

目的 フィンの町の酒場

逃げ損ねた酒場のマスター

村人からは、敵の手に落ちたフィンの町の様子を聞くことができる。町は帝国兵とモンスターに占領され、危険な状況にあるようだ。しかし、町はずれにある酒場では、帝国が攻めてきたときに逃げ遅れたマスターが、今でも帝国兵相手に商売を続けているという。彼ならレオンハルトの行方を知っているかもしれないぞ。

装備品は我慢

なかったら、武器や防具を買うのは少し
でおきたい。

武器屋

ジャベリン	300ぎる
ブロードソード	400ぎる
アクス	500ぎる
ゆみ	150ぎる

防具屋

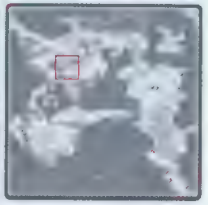
バックラー	50ぎる
かわのぼうし	80ぎる
かわのよろい	100ぎる
かわてぶくろ	50ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

Town Guide ★ タウンガイド

フィンの町



目的 酒場のマスターに会う

フィンの町

出現モンスター

▼フィンの町解放前

- ゴブリン（1〜4匹）
- ホーネット（1〜4匹）
- レッグイーター（2〜5匹）
- レッグイーター（2〜5匹）／ホーネット（1〜3匹）
- スプリンター（1匹）

武器屋

ウェアバスター	3000ぎる
トライデント	5000ぎる
ウィングソード	5000ぎる
ほのおのゆみ	5000ぎる

防具屋

おうごんのたて	1000ぎる
きょじんのかぶと	600ぎる
おうごんのよろい	2500ぎる
きんのむねあて	1000ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

魔法屋

デスペルのほん	3000ぎる
ミニマムのほん	3000ぎる
フォーグのほん	3000ぎる
スロウのほん	3000ぎる

※施設はすべて、フィン城解放後に利用可能となる。

EVENT GUIDE 1 帝国兵を欺く人々

酒場のマスターに合言葉を！

酒場は外壁の外にある。町の北から外壁の外に出て、西側の外壁に沿って南下すると、酒場の入口が見えてくる。カウンターの中にいる鎧を身につけていない人物が、マスターだ。合言葉「のばら」を使って、彼に話しかけてみよう。こちらが味方とわかった彼は、隠し扉の奥に負傷した兵士がいることを教えてくれる。

負傷兵を一行に託すと、マスターは帝国兵の目を盗んで脱出する。

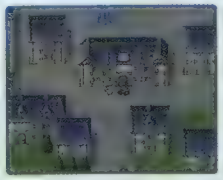
負傷兵の正体

扉の奥にいた負傷兵に「のばら」で話しかけると、彼がゴードンの兄・スコットだということがわかる。スコットは、ボーゲン伯爵の裏切りによってカシュオーンが滅んだことを口にすると、フリオニールに「リング」を託して絶命する。同盟国が失われてしまった。一刻も早くこのことをヒルダやゴードンに伝えに行こう。

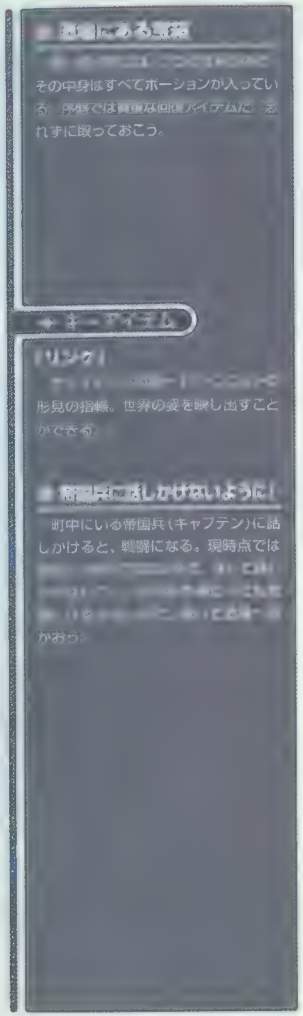
スコットは最後に、ヒルダへ抱いていた熱い想いを口にするが…。

徘徊するモンスター

ヒルダやガテアの村人たちが言った通り、町は帝国兵とモンスターに占拠されている。そのため、この時点では酒場以外の施設を利用することはできない。また、民家の扉は、帝国兵によって堅く閉ざされ、町の人々はみな、中に閉じこめられたまま。彼らと会話することはもちろん、姿を見ることもかなわないのだ。



フィンの町では宿屋を利用することはできない。体力に注意しよう。



「リング」を使ったワールドマップの見方

「リング」入手以降、✕ボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ワールドマップを見ることができる。コンフィグでマップの形状を3Dから平面に切り替えることも可能。ボタン設定で●ボタンなど空いたところに設定しておくと、手軽に確認できて便利だ。

EVENT GUIDE 2 「リング」をアルテアに持ち帰ると……

スコット王子の死の痛み

フィンの町でスコット王子の最後に立ち会ったことをヒルダに伝え、形見の「リング」を見せると、ヒルダはフリオニールたちを反乱軍の一員として認めてくれる。そこで、最初の指令として、ミンウとともにヨーゼフという男の様子を見に行ってほしいと頼まれる。ヨーゼフは「ミスリル」という金属を調査するため、サラマンドの町へ出かけたまま、連絡が途絶えているという。「ミスリル」さえ手に入れば、強力な武器が製造できる。ただちにサラマンドの町へ向かい、真相を究明しよう。

さらにヒルダから話を聞くと、帝国の建造しているという大型兵器船「だいせんかん」と、シドという男が作った空飛ぶ小型船「ひくうせん」について知ることができる。

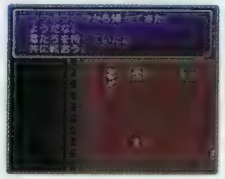
ヒルダは形見の品である「リング」を、勇気ある者が持つべきと、フリオニールたちに託した。

スコットの最後の言葉を彼女に伝えるべきか…。

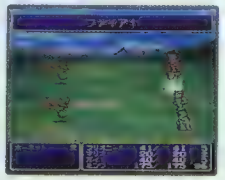
ミスリルを求めて

さっそくミンウに「ミスリル」について尋ねると、ミンウが仲間になり、彼の持ち物「カヌー」が手に入る。これで北の湖を渡ることができそうだ。まずは、湖の向こうにあるというパルムの町を目指そう。

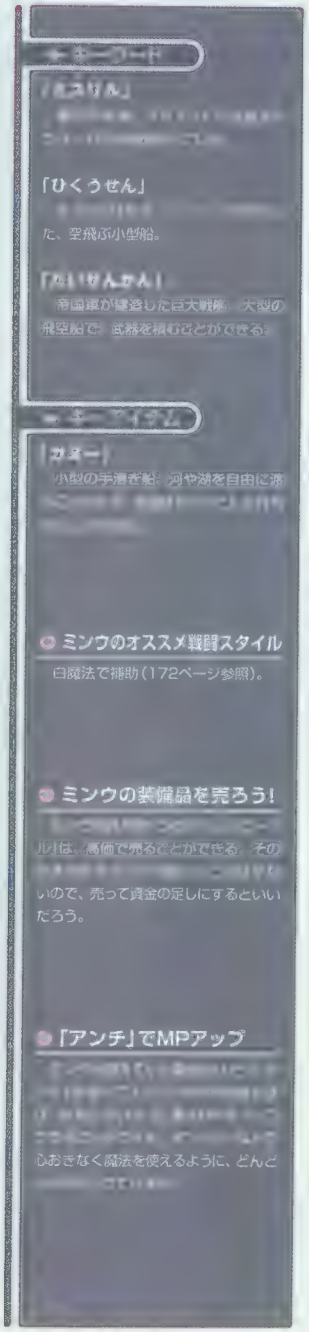
サラマンドへの旅立ちに向けて、「ファイアのほん」と「ブリザドのほん」を買っておこう。少し先の話になるが、「ミスリル」の眠る洞窟の中で「ファイアのほん」を入手できるので、現時点ではフリオニール、マリア、ガイのうち誰かひとりに覚えさせておけばいいだろう。資金に余裕があれば、複数のメンバーに覚えさせておきたい。



マリアの兄・レオンハルトは見つからなかったが、頼もしい仲間を得ることができた。



ファイアとブリザドは早めに覚えさせておきたい。道中で少しずつ熟練度を上げよう。

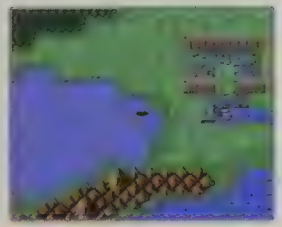


次の目的地までの道のり

アルテアの町～ハルムの町～ホフトの町～サラマンドの町～セミテの滝

3つの乗り物を乗り継いで

カヌーが使えるのは、湖と川のみ。海に出ることはできないので、湖を越えたらまっすぐパルムの町へ向かおう。パルムの町から定期船でポフトの町へ行き、そこから飛空船でサラマンドの町を目指すといいだろう。カヌー、定期船、飛空船は、いずれも乗っている間にモンスターと出くわすことがないため、安全に移動できるのだ。



特別な操作をしなくても川や湖に近づくだけでカヌーに乗ることができる。

徒歩 カヌー・定期船 飛空船

途中のエリアに出現するモンスター

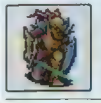
- レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)
- スプリンター(1匹)
- ゴブリン(4～7匹)
- ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
- バンパイアソーン(1～3匹)
- ソルジャー(1匹)
- ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)
- サスカッチ(1～5匹)

- ゴブリン(4～7匹)
- ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
- バンパイアソーン(1～3匹)
- ソルジャー(1匹)
- ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)
- サスカッチ(1～5匹)
- ゴブリンガード(2～7匹)
- スプリンター(1～3匹)

クィーンビー

HP	30
特徴	猛毒攻撃

攻略 P311

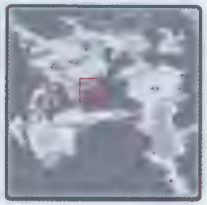


ソルジャー

HP	45
特徴	弓攻撃

攻略 P311

パルムの町



目的 連絡船に乗り、ポフトを目指す

ポフトへの連絡船

自由で平和な雰囲気が漂うこの港町には、まだ帝国の魔の手は伸びていないようだ。町の入口近くにいる男に32ぎる払うと、ポフトへの定期船へ乗せてくれる。一度町の外に出て海辺に停泊している船に乗れば、一気にポフトまで行くことができる。

ポフトまでは徒歩でも行けるが、ぎるに余裕があるなら安全な船旅を。

パルムの町

武器屋

ダガー	400ぎる
メイス	500ぎる
アクス	500ぎる
ゆみ	150ぎる
ミスリル入手後	
ミスリルスピア	1500ぎる
ミスリルソード	1800ぎる
ミスリルアクス	2000ぎる
ミスリルボウ	1000ぎる

防具屋

ブロンズのたて	200ぎる
ブロンズかぶと	200ぎる
どうのむねあて	200ぎる
ブロンズのこて	300ぎる

道具屋

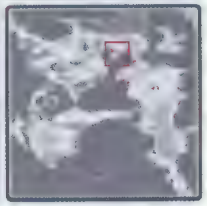
※道具屋で売っているものは、すべての町で共通(189ページ参照)。

魔法屋

ケアルのほん	200ぎる
ブリンクのほん	400ぎる
プロテスのほん	400ぎる
シェルのほん	400ぎる

Town Guide ✦ タウンガイト

ポフトの町



定期船が到着する港町。ここには、まだ飛空船の事は伝わっていないようだ。しかし、ヒルダの言っていた通り、この町で飛空船の手がかりをつかめるかもしれない。

目的　飛空船でサラマンドを目指す

ポフトの町

武器屋

ダガー	400ぎる
アクス	500ぎる
メイス	500ぎる
ゆみ	150ぎる
ミスリル入手後	
ミスリルスピア	1500ぎる
ミスリルソード	1800ぎる
ミスリルアクス	2000ぎる
ミスリルボウ	1000ぎる

防具屋

ブロンズのたて	200ぎる
ブロンズかぶと	200ぎる
どうのむねあて	200ぎる
ブロンズのこて	300ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

魔法屋

ケアルのほん	200ぎる
ブリンクのほん	400ぎる
プロテスのほん	400ぎる
シェルのほん	400ぎる

入手情報1　飛空船を作った男

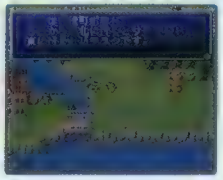
シドの商売

この町の酒場には、飛空船で人を運ぶ商売をしているシドという男がいる。お金さえ払えば、飛空船で4つの町へひとっ飛びできるというわけだ。ヒルダの言っていた通り、このシドこそ、飛空船の魅力に取りつかれてフィン城騎士団を去り、見事飛空船を完成させた伝説の男なのだ。

さて、飛空船の乗り方だが、シドの後ろにいる子分に話しかけ、目的地に応じたお金を支払えばOK。一度町の外に出て、飛空船の上で◉ボタンを押せば乗船できる。ただし、飛空船でたどり着いた場所から帰ってくるときは、徒歩になる。町の位置関係が把握できていないと迷ってしまうので、現時点ではサラマンド以外には行かないほうが無難だ。

入手情報2　北と東の町

最北の町・サラマンド

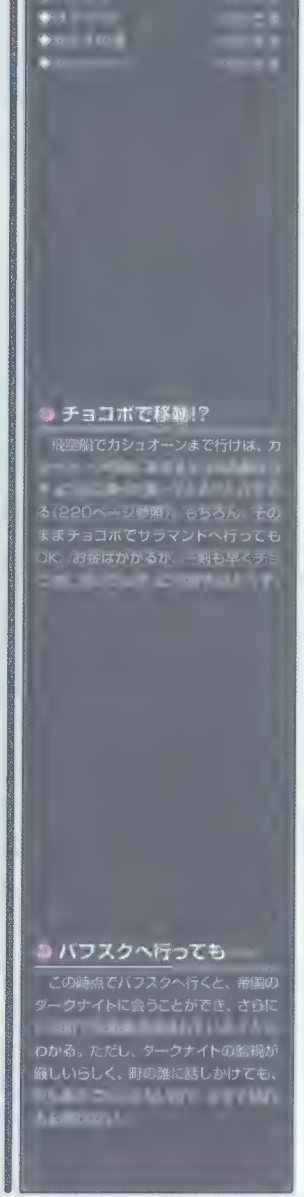


ヒルダから依頼を受けたヨーゼフが「ミスリル」の調査をしているというサラマンドは、ここから北に行ったところにある、大陸最北端の町だ。シドの飛空船を利用する手もあるが、戦闘の経験を積みたいなら、徒歩で向かうのもいい。

帝国に支配された町・バフスク

東にあるバフスクという町は、帝国の占領下にあり、そこでは、なにやら恐ろしいものが作られているという。こちらも気にはなるが、まずはサラマンドのヨーゼフを訪ねて、帝国に対抗する武器を手に入れる任務を優先するべきだろう。

飛空船の運賃



チョコボで移動!?

飛空船でカシュオーンまで行けば、カ[illegible]る（220ページ参照）。もちろん、そのままチョコボでサラマンドへ行ってもOK。お金はかかるが、[illegible]も早くチョコボ[illegible]す。

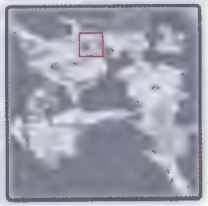
バフスクへ行っても

この時点でバフスクへ行くと、帝国のダークナイトに会うことができ、さらに[illegible]わかる。ただし、ダークナイトの監視が厳しいらしく、町の誰に話しかけても、[illegible]

6 Town Guide ● タウンガイド

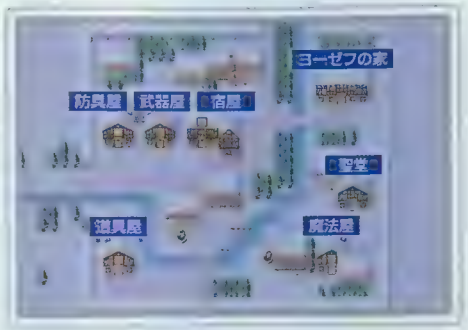
サラマンドの町

ワールドマップ：B-4



目的 「ミスリル」の調査をしているヨーゼフに会う

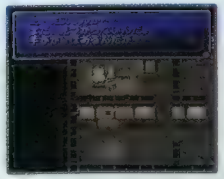
◎サラマンドの町



入手情報 帝国に捕らわれた男たち

ヨーゼフの不審な行動の理由は？

ヨーゼフに「ミスリル」のことを尋ねると、信用できないと黙り込んでしまう。反乱軍の同志のはずなのに、どうも様子がおかしい。しかし町の人の話から、セミテの滝の洞窟で「ミスリル」が採取できることがわかる。ともかく採取場所に向かってみよう。



出発する前に

次に向かうセミテの滝の洞窟には、防[illegible]えない敵が出現する。防御面に自信がないならば、攻撃力よりも防御力を重視した装備を揃えよう。また、これらの[illegible]トなどの攻撃魔法のレベルを少しでも[illegible]

武器屋

メイス	500ぎる
ロングソード	600ぎる
バトルアクス	800ぎる
ロングボウ	250ぎる

防具屋

ブロンズのたて	200ぎる
ブロンズかぶと	200ぎる
ブロンズアーマー	400ぎる
ブロンズのこて	300ぎる

道具屋

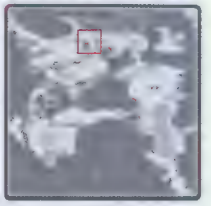
※道具屋で売っているものは、すべての町で共通（189ページ参照）。

魔法屋

レイズのほん	1500ぎる
アンチのほん	1500ぎる
デジョンのほん	1500ぎる
テレポのほん	1500ぎる

セミテの滝の洞窟

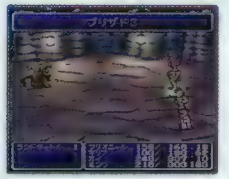
ワールドマップ：B-4



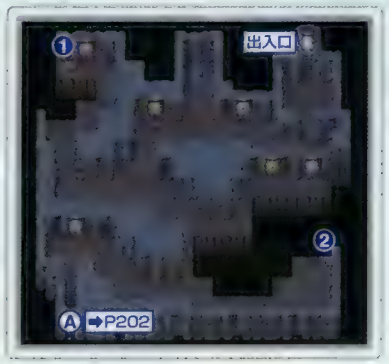
目的 サラマンドの男たちを救出し、「ミスリル」を持ち帰る

攻略アドバイス

固定モンスター・ランドタートル以外、手強いザコ敵は出現しない。宝箱を回収しながら、一気に攻略しよう。地下2階以降に出現するグリーンスライムには、魔法攻撃以外はほとんど効かない。ボス戦に向けてMPを温存したいなら、逃げてしまうのも手だ。



◎セミテの滝の洞窟B1F



宝箱

1 10ぎる
2 200ぎる

青く光る石の秘密

[illegible]わからない。この青く光る石の存在を[illegible]

出現モンスター

▼セミテの滝の洞窟B1F

- ゴブリン（0～4匹）／ゴブリンガード（1～4匹）
- ソルジャー（1匹）
- サスカッチ（1～5匹）
- ゴブリンガード（2～7匹）
- スプリンター（1～3匹）
- ゴブリン（0～3匹）／ゴブリンガード（0～2匹）／バルーン（1～4匹）
- ゴブリンガード（1～7匹）／ソルジャー（1匹）
- スプリンター（0～3匹）／サスカッチ（1～3匹）

バルーン

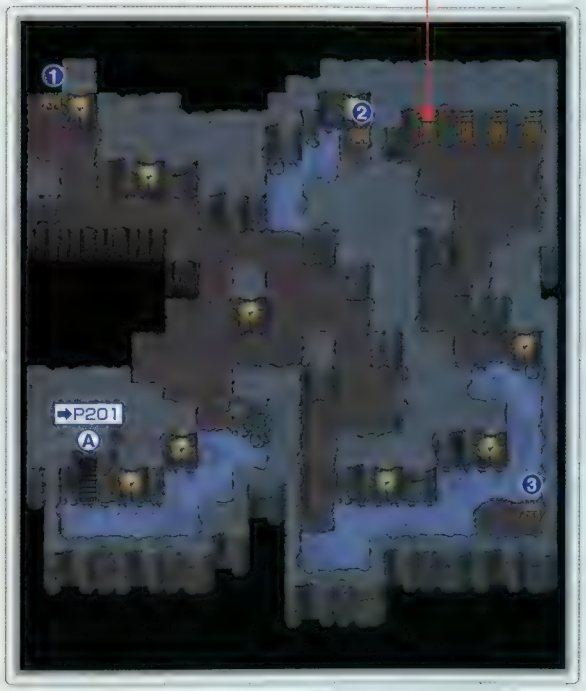
HP	20
特徴	自爆

➡攻略 P311

小部屋

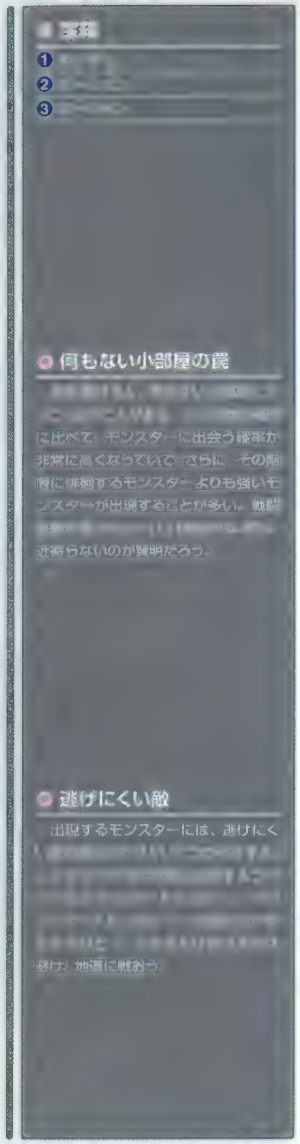
マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

セミテの滝の洞窟B2F



出現モンスター

- ソルジャー(1匹)
- サスカッチ(1～5匹)
- ゴブリンガード(2～7匹)
- スプリンター(1～3匹)
- ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
- ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)
- グリーンスライム(2～6匹)

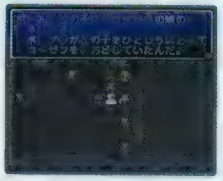


グリーンスライム
HP 10
特徴 高い防御力
➡攻略 P311

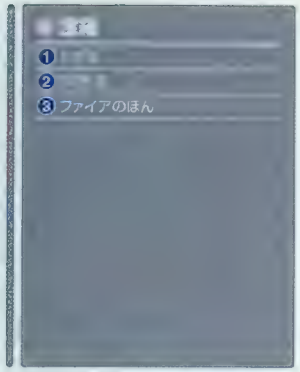
EVENT GUIDE 囚われの人々

ポールとヨーゼフの娘

地下3階の部屋で、サラマンドの男たちとポールを発見。しかし、その中になぜかひとりだけ女の子の姿が。ポールの話によると、この子はヨーゼフの愛娘・ネリーだという。ヨーゼフは、娘を人質に取られて脅されていたのだ。これで、ヨーゼフの不審な言動の理由の説明がつく。



一通り話を聞くと、ポールは町の人々を連れて先に脱出する。



セミテの滝の洞窟B3F

出現モンスター

- サスカッチ(1～5匹)
- ゴブリンガード(2～7匹)
- スプリンター(1～3匹)
- ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
- ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)
- グリーンスライム(2～6匹)
- バルーン(2～6匹)

- ゴブリンガード(2～7匹)
- スプリンター(1～3匹)
- ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
- ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)
- グリーンスライム(2～6匹)
- バルーン(2～6匹)
- ゾンビ(2～4匹)

セミテの滝の洞窟B4F

セミテの滝の洞窟B5F

出現モンスター

- スプリンター(1～3匹)
- ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
- ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)
- グリーンスライム(2～6匹)
- バルーン(2～6匹)
- ゾンビ(2～4匹)
- ソルジャー(1～3匹)

- ランドタートル

ランドタートル
HP 140
特徴 高い攻撃&防御力
➡攻略 P312

EVENT GUIDE 帝国と互角に渡り合える武具

一流鍛冶屋・トブール

発掘した「ミスリル」を、アルテアの町の武器屋にいるトブールに渡すと、これ以降、ミスリル製の武器と防具を購入できるようになる。

新しい装備品を揃えたら、ヒルダに「だいせんかん」について尋ねよう。すると、帝国軍がバフスクの町で秘かに建造中の大戦艦を破壊せよという次なる指令が下される。

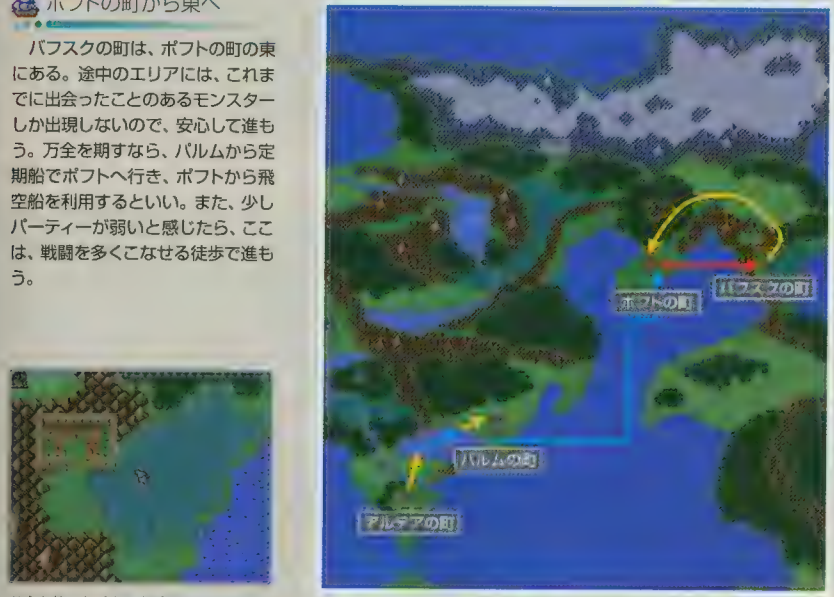
性能のいいミスリル製の武器や防具が購入可能になる。

次の目的地までの道のり

アルテアの町～バフスクの町～バフスクの洞窟

ポフトの町から東へ

バフスクの町は、ポフトの町の東にある。途中のエリアには、これまでに出会ったことのあるモンスターしか出現しないので、安心して進もう。万全を期すなら、パルムから定期船でポフトへ行き、ポフトから飛空船を利用するといい。また、少しパーティーが弱いと感じたら、ここは、戦闘を多くこなせる徒歩で進もう。



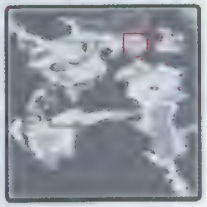
お金を使いたくない場合も徒歩がおすすめ。経費削減しつつ、熟練度を上げよう。

徒歩 カヌー・定期船 飛空船

途中のエリアに出現するモンスター

- スプリンター(1匹)
- ゴブリン(4～7匹)
- ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
- バンパイアソーン(1～3匹)
- ソルジャー(1匹)
- ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)
- サスカッチ(1～5匹)
- ゴブリンガード(2～7匹)

バフスクの町



られている恐ろしいものとは、やはり大戦艦のことだった。ここでは、反乱軍のスパイが情報収

目的 反乱軍のスパイを捜し、大戦艦を目指す

◎バフスクの町

武器屋

ダガー	400ぎる
スピア	500ぎる
ロングソード	600ぎる
ロングボウ	250ぎる

防具屋

ブロンズのたて	200ぎる
ブロンズかぶと	200ぎる
ぎんのむねあて	400ぎる
ブロンズのこて	300ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通(189ページ参照)。

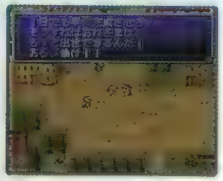
魔法屋

フィアーのほん	800ぎる
バスナのほん	800ぎる
エスナのほん	800ぎる
サイレスのほん	800ぎる

大戦艦と反乱軍スパイ

無能な指揮官

ダークナイトの代わりに大戦艦建造の指揮をしているボーゲンは、威張り散らすばかりで自分は何ひとつできない、無能な男のようだ。帝国兵からも反感を買っているこのケチな男こそ、スコットの言っていたカシュオーンの裏切り者なのだ。

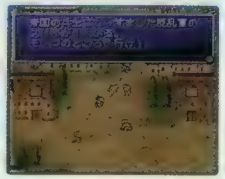


大戦艦へ潜入する方法

大戦艦へ入るには、帝国軍の兵士が持つ通行証が必要だという。しかし、それがどこにあるのかまでは、建造作業をさせられていた町の男たちさえも、まったく知らない様子。とりあえず建造中だという大戦艦へ近づく方法を探し出すのが先決だ。

味方のスパイが潜入している

ヒルダに派遣された反乱軍のスパイは、帝国兵になりすまし、町のどこかに潜んでいるという。大戦艦破壊の手引きをするため、フリオニールたちの到着を待っているはずだ。一刻も早くスパイを探し出し、情報を聞き出さなくては。



EVENT GUIDE 大戦艦へ続く地下道

帝国兵に扮した味方

町の南西、数件の家が建ち並ぶ人気のない場所に、ひとりの帝国兵が立っている。合言葉「のばら」を使って話しかけると、この兵士が反乱軍のスパイだということがわかる。さっそく「だいせんかん」について聞いてみると、大戦艦の建造地へ続く地下道があることを教えてくれる。兵士はこのあとすぐ姿を消してしまうが、彼の去っていったほうへ歩いて行くと、階段が見えてくるはず。そこが、地下道への入口だ。

他の帝国兵から身を隠すように、路地裏に立っているこの兵士。彼が反乱軍のスパイだ。

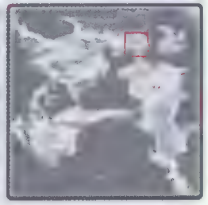
帝国兵に話しかけても大丈夫

の町にいる帝国兵に話しかけても、戦

抜け道に入る前に

Dungeon Guide ＊ダンジョンガイド

バフスクの洞窟



大戦艦の建造現場となっているのは、四方を高い山脈に囲まれた山間の地。そこへ[illegible]

目的 建造中の大戦艦を破壊する

攻略アドバイス

洞窟といっても、ここは人の手によってきちんと掘られた地下通路。複雑な道や仕掛けはなく、出てくるモンスターもセミテの滝の洞窟や、バフスクの町周辺で出会うモンスターばかりなので、一気に攻略してしまおう。地下水が漏れているエリアは、地下水部分も歩くことができる。

数少ない宝箱を回収しながら、地下2階にある出口を目指すのみ！

バフスクの洞窟B1F

宝箱
1 [illegible]
2 ロングボウ

テレポが使えない!?

バフスクの洞窟には不思議な力が働い。こういった場所は他にもたくさんあ

が選択できるかどうかチェックする癖をこ[illegible]

ションでは、退却時の体力も考えて行動する必要があるからだ。ただし、テレポ[illegible]

すると、一気に地上へ戻れるワープ装置[illegible]

出現モンスター

▼[illegible]

- ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- バルーン(2～6匹)
- ゾンビ(2～4匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～4匹)／バンパイアソーン(2～4匹)
- ソルジャー(1～3匹)
- バルーン(0～3匹)／ソルジャー(1～2匹)
- レッグイーター(0～5匹)／バンパイアソーン(2～6匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～7匹)／バンパイアソーン(0～5匹)／クィーンビー(1匹)

バフスクの洞窟B2F

出現モンスター

▼バフスクの洞窟B2F・小部屋

- バルーン(2～6匹)
- ゾンビ(2～4匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～4匹)／バンパイアソーン(2～4匹)
- ソルジャー(1～3匹)
- バルーン(0～3匹)／ソルジャー(1～2匹)
- レッグイーター(0～5匹)／バンパイアソーン(2～6匹)
- レッグイーター(0～4匹)／ホーネット(0～7匹)／バンパイアソーン(0～5匹)／クィーンビー(1匹)
- ゾンビ(1～2匹)／デッドヘッド(1～2匹)

EVENT DATA 大戦艦完成

黒騎士ダークナイトの登場

出口には、パラメキアへ帰ったはずのダークナイトが待ちかまえていた。大戦艦はすでに完成していたのだ！　ダークナイトは、諦めて帝国に降伏しろと言い残し、大戦艦に乗り込んでいった。轟音と共に大地を飛び立つ武装戦艦。このままでは、世界は破壊し尽くされてしまう！

突如、フリオニールたちの前に姿を現し、大戦艦の完成を告げるダークナイト。無念！

宝箱
1 [illegible]

「つうこうしょう」を取り忘れるな

戦艦が飛び去るのを確認したら、忘れず取りに洞窟へ戻ろう。

しょう」がなくても、大戦艦へ潜入する方法があるのだ(222ページ参照)。本

とができるか、倒すことのできないのがいっぱいになってしまう。そこで、

[illegible]イベントシーン

作では、グラフィックが一新され、シス

ルに、よりシリアスに盛り上げてくれる。

大戦艦の弱点

ポフトの町にいるシドを訪ねる

飛空船に詳しいシドなら、大戦艦の弱点を知っているかもしれない。アルテアへ帰る前に、ポフトに寄ってシドに「ひくうせん」について訪ねてみよう。大戦艦の動力源が「たいようのほのお」だと教えてもらえるぞ。

「たいようのほのお」の秘密

アルテアへ戻ると、ミンウがパーティを抜けることになる。その後、ヒルダ、ミンウ、フィン王の3人に「たいようのほのお」について聞いてみると、炎は今でもカシュオーン城に祭られており、カシュオーン城に施された封印を解くには「めがみのベル」が必要だということ、炎は「エギルのたいまつ」にしか移せないことがわかる。まずは、「めがみのベル」を探しに行こう。

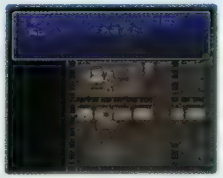
EVENT GUIDE 別れと出会い

雪原を渡るため、ヨーゼフとセミテの滝へ

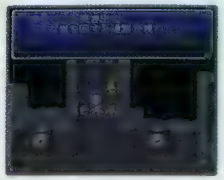
ヒルダに「めがみのベル」について尋ねると、雪原の洞窟に眠っているので、ヨーゼフに相談するようにと助言される。さっそくサラマンドの町へ行き、ヨーゼフに会おう。

ヨーゼフに「めがみのベル」について聞くと、雪原を渡るためには雪上船が必要なことがわかる。雪上船は、セミテの滝の洞窟にある青い石の近くに隠してあるらしい。前に地下1階で見つけた、あの光る石のことだ！ヨーゼフを仲間に加え、今一度セミテの滝の洞窟を目指そう。

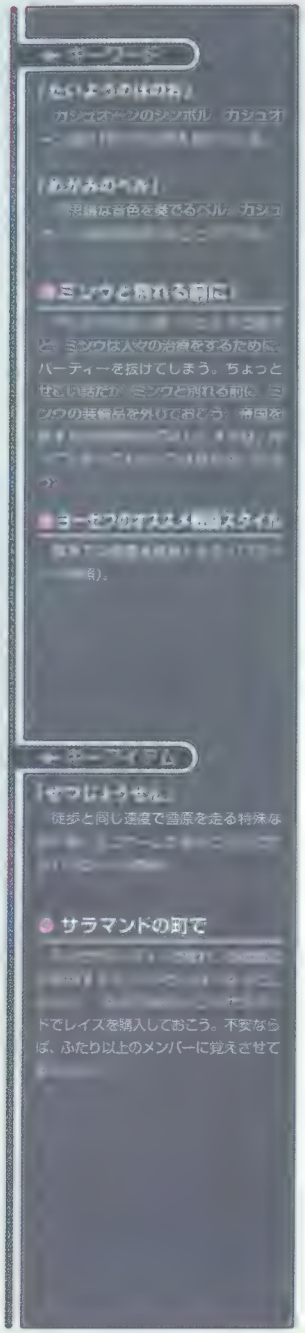
青く光る石の右側の壁から、隠し部屋へ入ると、「せつじょうせん」を入手できる。これで雪原を渡れるぞ。



ヨーゼフの装備を整えたら、いざセミテの滝の洞窟へ。



洞窟の地下1階。青い石のすぐ右の壁から隠し部屋へ行ける。



次の目的地までの道のり

アルテアの町～雪原の洞窟～カシュオーン城

雪上船で雪原へ！

セミテの滝の洞窟で雪上船を手に入れたら、雪原の洞窟を目指そう。カヌー同様、特別な操作をしなくても雪原に入るだけで雪上船に乗ることができる。雪原の洞窟クリア後、カシュオーン城へはシドの飛空船で向かうといい。その際、雪原の洞窟からポフトの町までは長い距離を歩かなくてはならないが、強い敵は現われないので気楽に進もう。

雪原の洞窟からアルテアに戻らず、直接カシュオーン城へ向かってもいい。

徒歩 カヌー・定期船 飛空船 雪上船

途中のエリアに出現するモンスター

▼雪原

- スノーマン（2～4匹）
- アイシクル（1～4匹）

▼カシュオーン城周辺地域

- ゾンビ（2～4匹）
- レッグイーター（0～4匹）／ホーネット（0～4匹）／バンパイアソーン（2～4匹）
- ソルジャー（1～3匹）
- バルーン（0～3匹）／ソルジャー（1～2匹）
- レッグイーター（0～5匹）／バンパイアソーン（2～6匹）
- レッグイーター（0～4匹）／ホーネット（0～7匹）／バンパイアソーン（0～5匹）／クィーンビー（1匹）
- ゾンビ（1～2匹）／デッドヘッド（1～2匹）
- ゴブリンガード（6～7匹）／ゴブリンプリンス（1～2匹）

アイシクル
HP 60
特徴 凍気吸収
➡ 攻略 P312

雪原の洞窟

目的 「めがみのベル」を入手する

攻略アドバイス

強敵はあまり出現しないが、ステータス異常攻撃を仕掛けてくるモンスターがやっかい。パーティーの誰かひとりに、エスナを覚えさせてから臨みたい。戦闘がきついようなら、無理はせず、一度、町まで戻り、体力を回復。武器や魔法の熟練度を上げてから攻略しよう。

雪原の洞窟B1F

出現モンスター

- デッドヘッド(2〜4匹)
- スノーマン(2〜4匹)
- ゾンビ(1〜2匹)／デッドヘッド(1〜2匹)／グール(0〜1匹)／シャドウ(0〜1匹)
- ゴブリン(0〜3匹)／ゴブリンガード(0〜4匹)／バルーン(0〜4匹)／グレネード(1〜2匹)
- アイシクル(1〜4匹)
- グール(1〜4匹)
- ゾンビ(0〜2匹)／デッドヘッド(0〜2匹)／グール(1〜2匹)
- スノーマン(0〜3匹)／アイシクル(1〜3匹)

宝箱

1. 100ぎる
2. 150ぎる

一方通行の扉

こちらから通過することはできない。だ

か？ 洞窟の奥へ進めば、きっとわかる

シャドウ

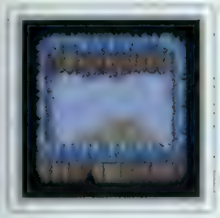
HP	45
特徴	暗闇攻撃

➡攻略 P312

雪原の洞窟B2F

雪原の洞窟B3F

小部屋



小部屋は3つ。どの小部屋もモンスターと出会う確率が高くなっている。

出現モンスター

- スノーマン(2〜4匹)
- ゾンビ(1〜2匹)／デッドヘッド(1〜2匹)／グール(0〜1匹)／シャドウ(0〜1匹)
- ゴブリン(0〜3匹)／ゴブリンガード(0〜4匹)／バルーン(0〜4匹)／グレネード(1〜2匹)
- アイシクル(1〜4匹)
- グール(1〜4匹)
- ゾンビ(0〜2匹)／デッドヘッド(0〜2匹)／グール(1〜2匹)
- スノーマン(0〜3匹)／アイシクル(1〜3匹)
- デュアルヘッド(1〜4匹)

- グレネード

- ゾンビ(1〜2匹)／デッドヘッド(1〜2匹)／グール(0〜1匹)／シャドウ(0〜1匹)
- ゴブリン(0〜3匹)／ゴブリンガード(0〜4匹)／バルーン(0〜4匹)／グレネード(1〜2匹)
- アイシクル(1〜4匹)
- グール(1〜4匹)
- ゾンビ(0〜2匹)／デッドヘッド(0〜2匹)／グール(1〜2匹)
- スノーマン(0〜3匹)／アイシクル(1〜3匹)
- デュアルヘッド(1〜4匹)
- グレネード(1〜6匹)

宝箱

1.
2.
3. ミスリルメイス（グレネード）
4. なんきょくのかぜ

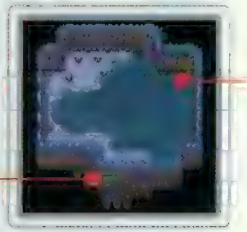
デュアルヘッド

HP	80
特徴	高い攻撃力

➡攻略 P313

雪原の洞窟B4F

雪原の洞窟B5F



出現モンスター

- ゴブリン（0〜3匹）／ゴブリンガード（0〜4匹）／バルーン（0〜4匹）／グレネード（1〜2匹）
- アイシクル（1〜4匹）
- グール（1〜4匹）
- ゾンビ（0〜2匹）／デッドヘッド（0〜2匹）／グール（1〜2匹）
- スノーマン（0〜3匹）／アイシクル（1〜3匹）
- デュアルヘッド（1〜4匹）
- グレネード（1〜6匹）
- スノーマン（2〜7匹）

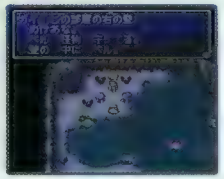
- アイシクル（1〜4匹）
- グール（1〜4匹）
- ゾンビ（0〜2匹）／デッドヘッド（0〜2匹）／グール（1〜2匹）
- スノーマン（0〜3匹）／アイシクル（1〜3匹）
- デュアルヘッド（1〜4匹）
- グレネード（1〜6匹）
- スノーマン（2〜7匹）
- グール（1〜3匹）／シャドウ（1〜3匹）

- グール／シャドウ

入手情報 「めがみのベル」の隠し場所

ジャイアントビーバーの抜け穴

地下5階の小部屋には、ジャイアントビーバーたちが暮らしている。部屋の奥に立っているビーバーに「めがみのベル」について聞いてみると、右の壁に抜け穴があり、その先で怪物がベルを守っているという。

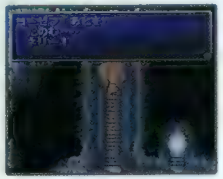


雪原の洞窟B6F

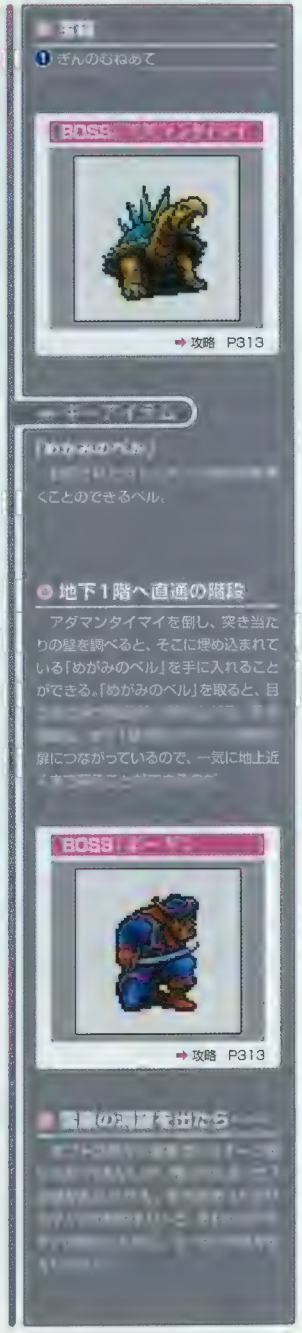
EVENT GUIDE ボーゲンの卑劣な罠

ヨーゼフの死

地下1階では、ボーゲンが待ち構えている。ついにカシュオーンの裏切り者と対決するときが来たのだ。ボーゲンとの戦闘に勝つと、轟音とともに巨大な岩が転がり落ちてくる。ボーゲンが残した罠だ！　フリオニールたちを逃がすため、ひとり岩を支えるヨーゼフ。しかし、3人が無事に逃げ切ったのを見届けると、彼は岩の下敷きとなってしまうのだった。ヨーゼフの死を無駄にしないよう、一刻も早く大戦艦を破壊しよう。



身を挺して3人を救ったヨーゼフ。彼の意志を継ぎ、必ずや世界の平和を取り戻すのだ！



カシュオーン城

ワールドマップ：D-7

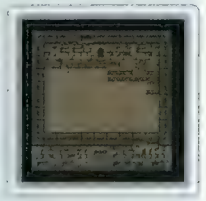
城を入ってすぐ目につくのが、大広間の中央で煌々と燃える「たいようのほのお」。

目的 「エギルのたいまつ」を入手し、「たいようのほのお」を持ち帰る

攻略アドバイス

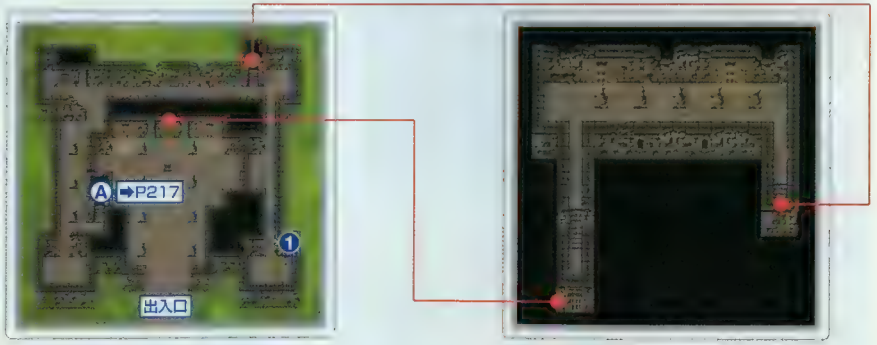
帝国に滅ぼされて人気の絶えた城内では、ランドタートル、アダマンタイマイといった強敵が頻繁に出現する。物理攻撃がほとんど効かない敵が多く、魔法を多用することになるので、MPが低いようなら、エーテルを用意しておくこと。また、カシュオーン城の南にはチョコボの森がある。チョコボを利用すれば、モンスターと出会うことなく町へ戻ることができるので、無理して一度で攻略しようとせず、ピンチになったらテレポで脱出し、態勢を整え直そう。

小部屋



マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

カシュオーン城1F



出現モンスター

▼カシュオーン城1F

- レッグイーター(0~4匹)／ホーネット(0~4匹)／バンパイアソーン(2~4匹)
- ソルジャー(1~3匹)
- バルーン(0~3匹)／ソルジャー(1~2匹)
- レッグイーター(0~5匹)／バンパイアソーン(2~6匹)
- レッグイーター(0~4匹)／ホーネット(0~7匹)／バンパイアソーン(0~5匹)／クィーンビー(1匹)
- ゾンビ(1~2匹)／デッドヘッド(1~2匹)
- ゴブリンガード(6~7匹)／ゴブリンプリンス(1~2匹)
- サージェント(1匹)

魔法について

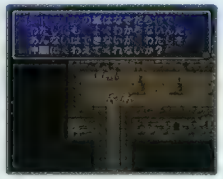
「ブリンク」を覚えている場合は、こ

1

EVENT GUIDE もうひとりの勇者

行方知れずだったゴードンと再会

カシュオーン城1階では、アルテアの町から姿を消したゴードンと再会できる。カシュオーンの血を継ぐ者として使命を感じ、「たいようのほのお」を取りに来たのだという。そこに、かつての臆病者の面影はない。ゴードンを仲間に加え、いざ「エギルのたいまつ」を求めて城を探索しよう。



ゴードンを仲間にしたら、彼の装備を調えるため、一度町に戻ってもいいだろう。

ゴードンのオススメ戦闘スタイル

アルテアの町で

うわにするビルダの姿が見られる。

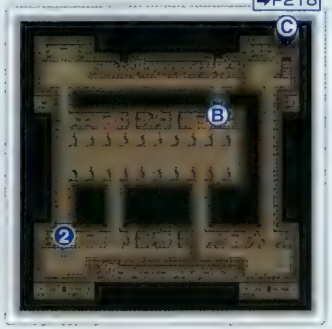
宝箱

1 300ぎる

2

カシュオーン城2F

カシュオーン城3F



出現モンスター

▼カシュオーン城2F

- グール(1~3匹)／シャドウ(1~3匹)
- オーガ(1~3匹)
- シャドウ(2~6匹)
- ウェアラット(2~5匹)
- レイス(2~6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0~1匹)／オーガ(1~2匹)／オーガメイジ(0~1匹)
- ランドタートル(1~2匹)／オーガ(0~2匹)

▼[illegible]

- オーガ(1~3匹)
- シャドウ(2~6匹)
- ウェアラット(2~5匹)
- レイス(2~6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0~1匹)／オーガ(1~2匹)／オーガメイジ(0~1匹)
- ランドタートル(1~2匹)／オーガ(0~2匹)
- オーガ(0~2匹)／オーガメイジ(1~2匹)

▼[illegible]

- ウェアラット

注意すべきモンスター

オーガメイジ

HP	140
特徴	魔法攻撃

➡攻略 P313

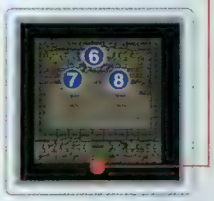
ウェアラット

HP	60
特徴	猛毒攻撃

➡攻略 P313

カシュオーン城4F

カシュオーン城5F



出現モンスター

▼カシュオーン城4F

- シャドウ(2〜6匹)
- ウェアラット(2〜5匹)
- レイス(2〜6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0〜1匹)／オーガ(1〜2匹)／オーガメイジ(0〜1匹)
- ランドタートル(1〜2匹)／オーガ(0〜2匹)
- オーガ(0〜2匹)／オーガメイジ(1〜2匹)
- ガスト(2〜4匹)

▼カシュオーン城5F

- ウェアラット(2〜5匹)
- レイス(2〜6匹)
- アダマンタイマイ(1匹)
- ランドタートル(0〜1匹)／オーガ(1〜2匹)／オーガメイジ(0〜1匹)
- ランドタートル(1〜2匹)／オーガ(0〜2匹)
- オーガ(0〜2匹)／オーガメイジ(1〜2匹)
- ガスト(2〜4匹)
- グール(0〜3匹)／シャドウ(0〜3匹)／ガスト(1〜2匹)

▼固定モンスター

- マイン／バルーン

EVENT GUIDE 大戦艦襲来

松明に炎を!

「エギルのたいまつ」を手に入れたら、急いで城の1階へ戻ろう。元来た道を戻るのが面倒なら、テレポで脱出してから、再び城の中に入れば簡単だ。1階の大広間の中央で燃えさかる炎に近づき、「エギルのたいまつ」を使えば、見事「たいようのほのお」を入手できる。

ついに手に入れた「たいようのほのお」。これで大戦艦を破壊できる!

連れ去られた飛空船

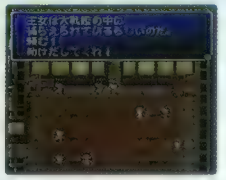
城を出ると、飛空船が飛んでくる。どうやらヒルダが迎えによこすといっていた飛空船らしい。しかし、そのあとを追って大戦艦が近づいてくる。必死で逃げる小さな飛空船を、あっという間に追いつめる大戦艦。ふたつの船は乱飛行を続けながら、雲の中に消えてしまった。操縦しているシドの身が心配だ。急いでアルテアに戻り、大戦艦の情報を集めよう!

飛空船を捕まえようとアームを伸ばす大戦艦。逃げ回る飛空船の、そしてシドの運命は?

EVENT GUIDE 大戦艦の補給基地

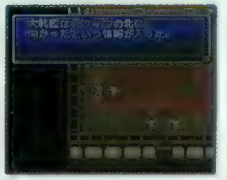
王女ヒルダの行方

アルテアの町に戻ると、シドの操る飛空船が大戦艦に捕まってしまったことがわかる。しかも、飛空船にはヒルダが乗っていたという。彼女は辛い任務にあたるフリオニールたちを気遣い、自らもまた飛空船に乗り込んでいたのだ。



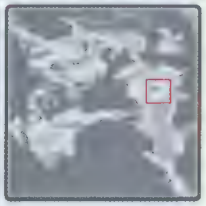
補給地は北の大地にある

反乱軍アジトの兵士によると、大戦艦は北の方へ飛んでいったらしい。恐らく、フィンの北にあるという燃料補給所へ向かったのだろう。ヒルダやシドも、きっと飛空船と共にそこに捕らわれているに違いない。

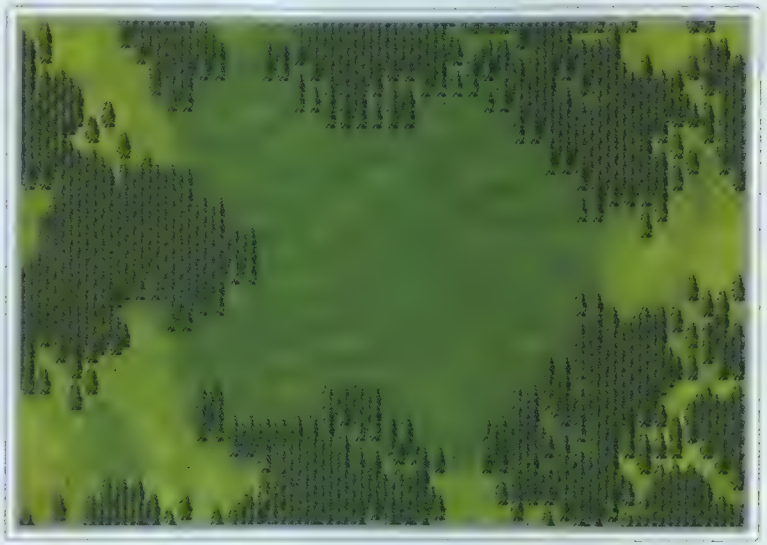


Dungeon Guide ダンジョンガイド

チョコボの森



目的 チョコボと心を通わせる

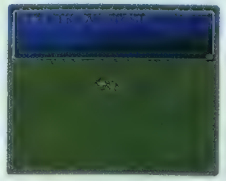


チョコボの森

Event Guide チョコボ発見！

背中に乗って、安全な帰路を確保

チョコボを見つけたら、近づいて◎ボタンを押そう。すると、チョコボの背中に乗って森の外を自由に移動できるようになる。チョコボへの乗り降りは、◎ボタンひとつでOK。一度降りるとチョコボは森へ帰ってしまうので、目的地に着くまでは◎ボタンを押さないように注意。



チョコボに乗っているときはモンスターに出会わないうえ、徒歩の2倍の速度で移動可能。

次の目的地までの道のり

アルテアの町～大戦艦

戦闘経験を積みながら北上

大戦艦に潜入する前に、目安としてフィンの町のキャプテンを倒せるくらいの戦力がほしい。不安なら、北上して戦闘経験を積むといい。マジシャンやオーガメイジを倒せば、高価なアイテムが手に入ることもあるので一石二鳥だ。特にマジシャンの落とす「バーサクのほん」は、これから使いどころが多い。

なるべくカメーで移動するようにすれば、面倒なザコ戦を避けることができる。

←徒歩 ←カヌー

途中のエリアに出現するモンスター

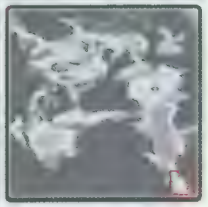
- ウェアラット(2～5匹)
- ランドタートル(0～1匹)／オーガ(1～2匹)／オーガメイジ(0～1匹)
- ランドタートル(1～2匹)／オーガ(0～2匹)
- ソルジャー(0～5匹)／マジシャン(1～2匹)
- デュアルヘッド(0～1匹)／ビッグバード(1～3匹)
- オーガ(0～2匹)／オーガメイジ(1～2匹)
- ランドタートル(1～4匹)
- ビッグバード(1～5匹)

- ランドタートル(0～1匹)／オーガ(1～2匹)／オーガメイジ(0～1匹)
- ランドタートル(1～2匹)／オーガ(0～2匹)
- ソルジャー(0～5匹)／マジシャン(1～2匹)
- デュアルヘッド(0～1匹)／ビッグバード(1～3匹)
- オーガ(0～2匹)／オーガメイジ(1～2匹)
- ランドタートル(1～4匹)
- ビッグバード(1～5匹)
- バルーン(0～2匹)／マイン(1～4匹)

マジシャン
HP 80
特徴 魔法攻撃
➡ 攻略 P314

ビッグバード
HP 140
特徴 高い攻撃力
➡ 攻略 P314

大戦艦



大戦艦の内部は広く、通路の入り組んだ複雑な構造になっている。大戦艦の心臓

目的 ヒルダを救出し、大戦艦を破壊する

大戦艦1F

小部屋

マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

攻略アドバイス

入口をふさいでいる帝国兵に「つうこうしょう」を見せると、中に入ることができる。ヒルダとシドを逃がしたあとは、大戦艦から出られなくなるので、エーテルなどの回復アイテムを用意しておきたい。また、フィンの町と同様、中にいる帝国兵に話しかけると、戦闘が発生する。

宝箱

1 400ぎる

「つうこうしょう」が欲かったら

入手していない場合は、入口でキャプテンと戦闘になる。「反乱軍の合言葉」のほうを使って話しかけると戦闘開始。キーれる。戦闘では、ブリンクやバーサクを積極的に使って万全を期すこと。

出現モンスター

- ガスト(2~4匹)
- グール(0~3匹)／シャドウ(0~3匹)／ガスト(1~2匹)
- バルーン(0~2匹)／マイン(1~4匹)
- ウェアラット(1~3匹)／ガスト(1~3匹)
- ガスト(1~3匹)／レイス(1~3匹)
- ウェアバンサー(1~4匹)
- スタナー(2~5匹)
- ソルジャー(0~2匹)／マジシャン(0~2匹)／ウェアバンサー(1~2匹)

スタナー

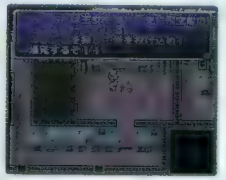
HP	100
特徴	麻痺攻撃

➡攻略 P314

EVENT GUIDE 鉄格子の向こうに

ヒルダとシドを救出

大戦艦の地下で、牢屋に捕らわれているヒルダとシドを発見。鉄格子を調べると、こじ開けることができるので、早くふたりを助け出そう。救出後、シドに話しかけると、ヒルダを連れて先に脱出し、いつでも飛び立てるように飛空船で待っていると約束してくれる。ふたりの脱出を確認したら、エンジンルームへ急ごう。

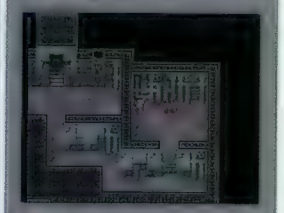


ヒルダとシドは無事に脱出。あとはこの悪魔の船を爆破するだけだ!

通り抜けられる壁

1

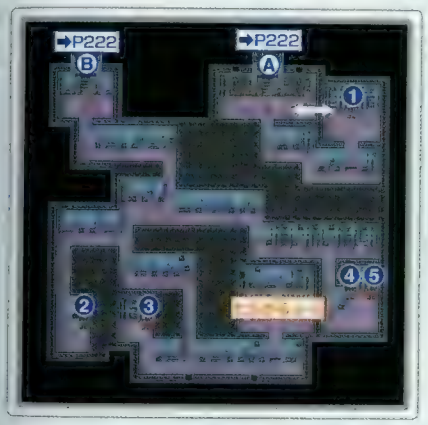
あるので、見逃さないように、注意しつ



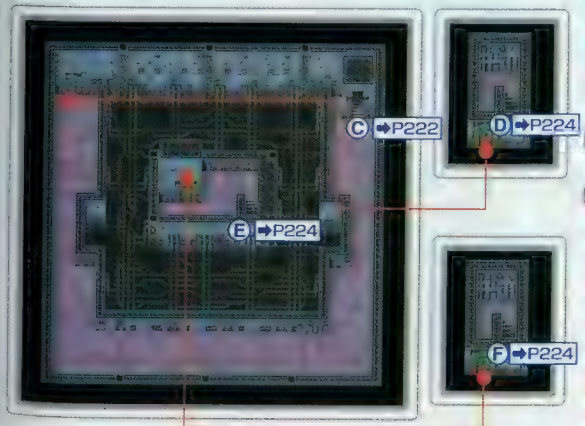
宝箱

1
2
3
4
5

大戦艦2F



大戦艦3F



出現モンスター

▼ 大戦艦1F・2F

- グール(0~3匹)／シャドウ(0~3匹)／ガスト(1~2匹)
- バルーン(0~2匹)／マイン(1~4匹)
- ウェアラット(1~3匹)／ガスト(1~3匹)
- ガスト(1~3匹)／レイス(1~3匹)
- ウェアバンサー(1~4匹)
- スタナー(2~5匹)
- ソルジャー(0~2匹)／マジシャン(0~2匹)／ウェアバンサー(1~2匹)
- マイン(2~4匹)

▼ 固定モンスター

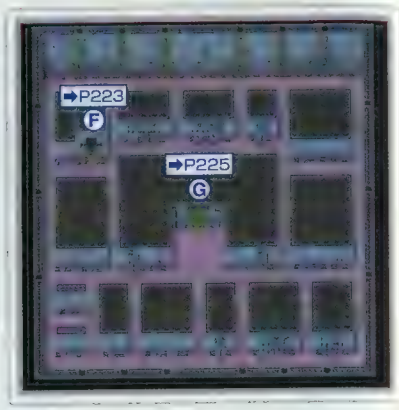
- サージェント／マジシャン／ソルジャー

▼ 大戦艦3F・階段3F~4F

- バルーン(0~2匹)／マイン(1~4匹)
- ウェアラット(1~3匹)／ガスト(1~3匹)
- ガスト(1~3匹)／レイス(1~3匹)
- ウェアバンサー(1~4匹)
- スタナー(2~5匹)
- ソルジャー(0~2匹)／マジシャン(0~2匹)／ウェアバンサー(1~2匹)
- マイン(2~4匹)
- ダイブイーグル(2~4匹)

大戦艦4F

大戦艦5F



攻略アドバイス

5階の通路は、たくさんの帝国兵によってふさがれている。話しかけるとソルジャーとの戦闘になるが、何度倒してもその場からいなくならないので、避けて通るのが賢明だ。また、通路は狭く、まるで迷路のように入り組んでいる。マップを参考に、中央にあるエンジンルームの扉へつながるルートを探し出そう。

帝国兵に話しかけると戦闘に突入してしまうので気をつけよう。

出現モンスター

▼大戦艦4F・階段4F～5F

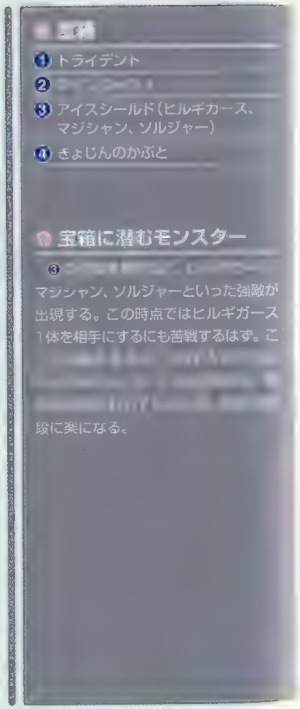
- ウェアラット(1～3匹)／ガスト(1～3匹)
- ガスト(1～3匹)／レイス(1～3匹)
- ウェアパンサー(1～4匹)
- スタナー(2～5匹)
- ソルジャー(0～2匹)／マジシャン(0～2匹)／ウェアパンサー(1～2匹)
- マイン(2～4匹)
- ダイブイーグル(2～4匹)
- マジシャン(2～4匹)

▼固定モンスター

- ヒルギガース／マジシャン／ソルジャー

▼大戦艦5F・エンジンルーム・小船屋

- ガスト(1～3匹)／レイス(1～3匹)
- ウェアパンサー(1～4匹)
- スタナー(2～5匹)
- ソルジャー(0～2匹)／マジシャン(0～2匹)／ウェアパンサー(1～2匹)
- マイン(2～4匹)
- ダイブイーグル(2～4匹)
- マジシャン(2～4匹)
- ソルジャー(0～3匹)／マジシャン(0～3匹)／サージェント(1～2匹)



❶ トライデント
❷ [illegible]
❸ アイスシールド(ヒルギガース、マジシャン、ソルジャー)
❹ きょじんのかぶと

❶ 宝箱に潜むモンスター

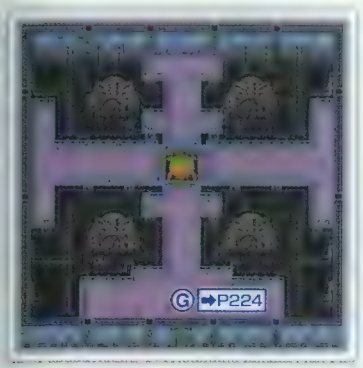
❸ [illegible]

マジシャン、ソルジャーといった強敵が出現する。この時点ではヒルギガース1体を相手にするにも苦戦するはず。ご[illegible]段に楽になる。

主意すべきモンスター

ヒルギガース
HP 750
特徴 高い攻撃&防御力
➡攻略 P315

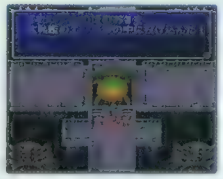
大戦艦・エンジンルーム



Ending 大戦艦の最後

「たいようのほのお」を投げ込むと……

大戦艦のエンジンルームでは、動力源となる太陽の炎が煌々と燃えている。シドの話によると、このエンジンに「たいようのほのお」を加えれば、パワーのバランスが崩れて大爆発を引き起こさせることができる。さっそく「たいようのほのお」を投げ込み、大戦艦を爆破してしまおう。

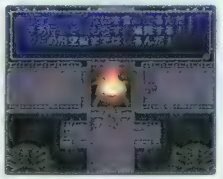


十字路の中央のエンジン部分に「たいようのほのお」を投げ込もう。

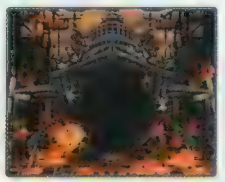
ダークナイトとマリア

「たいようのほのお」をエンジン部に投げ入れたそのとき、フリオニールたちの目の前に、みたびダークナイトが現われる。その声を聞いたマリアが、ひどく驚いた様子で叫ぶ。なんと、ダークナイトの声が、行方不明の兄レオンハルトの声にそっくりだというのだ!

しかし、ぐずぐずしてはいられない。艦内のところどころで小さな爆発が始まっている。急いでシドの待つ飛空船まで脱出しよう。飛空船に乗り込むと、大戦艦はついに大爆発し、跡形もなく消え去った。これで、帝国の侵攻を少しでも食い止めることができるだろう。



脱出イベントはオートで進行する。スリル満点の脱出劇を楽しもう。



多くの人々を傷つけた悪魔の武装船が、ついに砕け散った。

[illegible]のお[illegible]はないか?
[illegible]
[illegible]
[illegible]

EVENT GUIDE3 フィン王の死

フィン王の遺言

アルテアに戻ると、フィン王の容態が急変。王は、ミンウに究極魔法の探索を、ゴードンに反乱軍の指揮を任せると、フリオニールたちに竜騎士を捜すよう言い残し、息絶える。さっそくゴードンに、「りゅうきし」と「ひりゅう」について聞いてみよう。

様子のおかしいヒルダ

フィン王の突然の死に、ヒルダは落ち込んでいるはず。しかし、そんな予想を裏切り、彼女は話しかけても何も答えず、ただ微笑むばかり。どうも様子がおかしい。どうしたのだろうか？　こちらも気がかりだが、竜騎士を見つけ出すことが先決だ

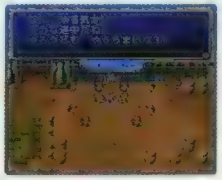
EVENT GUIDE4 竜騎士の住む国・ディスト

雪原の洞窟の東

作戦会議室にいる老人の話では、帝国の総攻撃を受けた竜騎士の国・ディストは、遠い島国で、雪原の洞窟の東にあるらしい。さらに、ディストへ行くには、バルムの町で船を探す必要があるという。旅の準備を整えたらバルムへ向かおう。

EVENT GUIDE4 新たな仲間

レイラと海賊たち



バルムの町の入口近くにいる女の子・レイラに話しかけると、船でディストまで連れていってくれるという。町の東に停めてある船に乗り込むと、レイラが海賊であることが判明。しかし、海賊との戦闘に勝つと、レイラは仲間になってくれる。

キーワード

「りゅうきし」

[illegible]

「ひりゅう」

[illegible] 竜騎士と共に戦う。

BOSS

➡ 攻略 P315

レイラのオススメ戦闘スタイル

ナイフや弓の扱いに慣れている（173ページ参照）

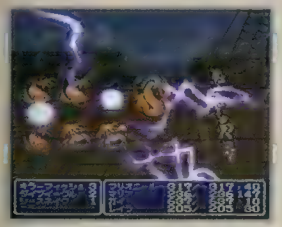
その目的まであと少し

アルテアの町～ディストの城～ディストの洞窟

南下して湾を出よう

海賊たちとの戦闘に勝利すると、以降、海賊船を自由に動かせるようになる。そのまま船を南下させて巨大な湾を脱出し、雪原が見えてきたら東へ舵を取ろう。すると、ディスト島が見えてくる。

ストーリーとしてはディストの城へ直行するべきだが、先にミシディアの町や南の洞窟に寄って、強い装備品を調達することもできる。ただし、ミシディアの町周辺と南の島の奥深くには、手強いモンスターが多いので、足を運ぶなら十分注意すること。



海のモンスターにはサンダーが有効。長旅になるので、ときには逃げることも必要だ。

←徒歩　←カヌー・船

途中のエリアに出現するモンスター

- キラーフィッシュ（2～5匹）
- バッカニア（2～6匹）
- ダイブイーグル（2～4匹）
- キラーフィッシュ（0～3匹）／ダイブイーグル（0～3匹）／シースネイク（1匹）
- キラーフィッシュ（0～3匹）／シースネイク（1～2匹）
- シースネイク（1～5匹）
- しょうにゅうせき（2～4匹）
- ランドタートル（0～2匹）／オーガ（0～2匹）／しょうにゅうせき（0～2匹）／オーガメイジ（1匹）
- グール（1～2匹）／シャドウ（1～3匹）／ガスト（1～2匹）／レイス（1～3匹）
- ヒルギガース（1～2匹）

シースネイク
HP 300
特徴 猛毒攻撃
➡ 攻略 P315

しょうにゅうせき
HP 240
特徴 高い攻撃＆防御力
➡ 攻略 P315

ディストの城

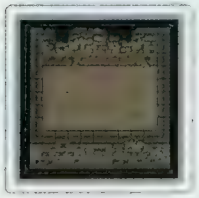
目的 竜騎士の生き残りを捜し出す

攻略アドバイス

何の仕掛けもなく、モンスターも出現しないので、気楽に宝箱を回収して歩こう。城の周囲にはモンスターが出現するが、ここでは消耗した体力を回復させることはできない。回復するなら、城に一番近いバフスクの町がおすすめだ。

ディストの城の小部屋にはたくさんの宝箱がある。残さず回収しよう。

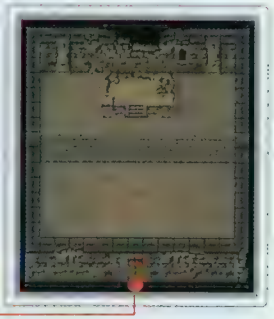
◎ディストの城1F



小部屋

マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

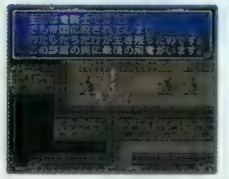
◎ディストの城2F



EVENT GUIDE ディスト城の親子

傷ついた最後の飛竜

フリオニールたちから逃げるように走り去った男の子を追って2階へ行くと、先ほどの男の子が母親と一緒に扉の前に立っている。母親に「ひりゅう」と「りゅうきし」について聞いてみると、扉の奥に傷ついた飛竜が眠っていると教えてくれる。ところが飛竜に話しかけても、彼らには悲しげな咆哮しか聞き分けられなかった。



竜騎士でない人間には、飛竜と言葉を交わすことはできない。

入手情報 飛竜と話をする方法

竜騎士の「ペンダント」

親子の話によると、飛竜と話をするには「ペンダント」が必要だということがわかる。「ペンダント」は竜騎士が身につけているもので、もしかしたら飛竜の産卵地である北の洞窟の地下2階に、今も残っているかもしれないという。

ディストの洞窟

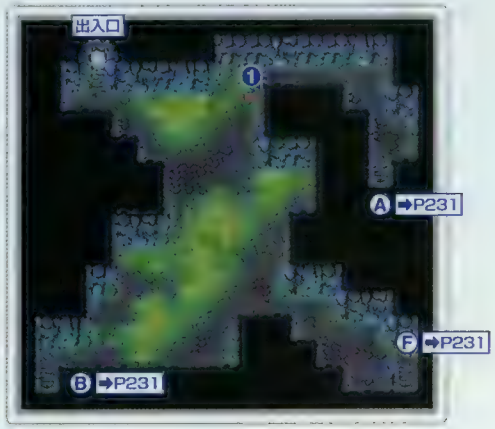
別名「飛竜の洞窟」と呼ばれるこの洞窟は、飛竜の産卵の場であり、新しい命が生ま[illegible]

目的 「ペンダント」を入手する／「ひりゅうのたまご」を命の泉に沈める

攻略アドバイス

この洞窟には、二度訪れることになる。一度目の目的は、地下2階にある竜騎士の亡骸を調べ、「ペンダント」を入手すること。二度目の目的は、飛竜から預かった「ひりゅうのたまご」を、洞窟最深部にある命の泉に沈めること だ。「ひりゅうのたまご」は、「ペンダント」を入手してからディストの城に戻り、飛竜に「ひりゅう」について尋ねることで手に入れることができる。「ペンダント」を入手したら、いったんディストの城に戻って飛竜と会話しよう。

ディストの洞窟B1F



[illegible]

● 先に宝箱を回収してもOK

[illegible]

出現モンスター

▼ディストの洞窟B1F

- ランドタートル(0~2匹)／オーガ(0~2匹)／しょうにゅうせき(0~2匹)／オーガメイジ(1匹)
- グール(1~2匹)／シャドウ(1~3匹)／ガスト(1~2匹)／レイス(1~3匹)
- ヒルギガース(1~2匹)
- イエローソウル(2~6匹)

イエローソウル
HP 20
特徴 魔法吸収
➡攻略 P315

ディストの洞窟B2F

ディストの洞窟B3F

出現モンスター

▼[illegible]

- グール(1~2匹)／シャドウ(1~3匹)／ガスト(1~2匹)／レイス(1~3匹)
- ヒルギガース(1~2匹)
- イエローソウル(2~6匹)
- レブナント(2~5匹)

▼固定モンスター

- グリーンソウル

▼[illegible]

- ヒルギガース(1~2匹)
- イエローソウル(2~6匹)
- レブナント(2~5匹)
- オーガメイジ(0~3匹)／オーガチーフ(1~3匹)

キーアイテム

「ペンダント」

[illegible]になるペンダント

宝箱

1 [illegible]
2 ミスリルアーマー
3 ミスリルかぶと
4 まじゅつのつえ(グリーンソウル)
5 ミスリルのこて
6 [illegible]
7 [illegible]

● グリーンソウルは[illegible]!?

[illegible]

[illegible]

● 壊れた橋に注意

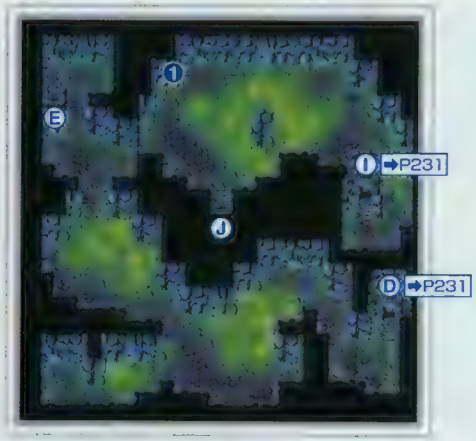
[illegible]

[illegible]

レブナント
HP 240
特徴 HP吸収
➡攻略 P315

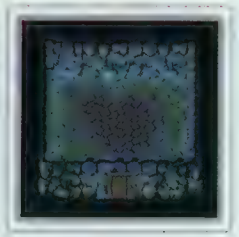
グリーンソウル
HP 6
特徴 ケアル使用
➡攻略 P316

◎ディストの洞窟B4F



◎ディストの洞窟B5F

◎小部屋



マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

出現モンスター

▼ディストの洞窟B4F

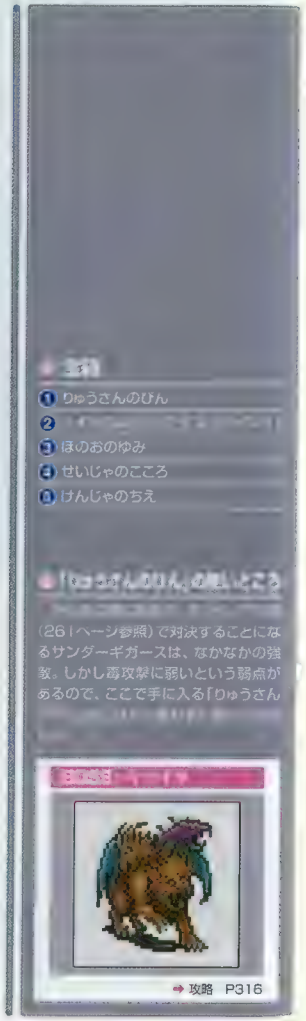
- イエローソウル(2〜6匹)
- レブナント(2〜5匹)
- オーガメイジ(0〜3匹)／オーガチーフ(1〜3匹)
- アダマンタイマイ(1〜2匹)／デュアルヘッド(0〜2匹)／しょうにゅうせき(0〜2匹)

▼ディストの洞窟B5F

- レブナント(2〜5匹)
- オーガメイジ(0〜3匹)／オーガチーフ(1〜3匹)
- アダマンタイマイ(1〜2匹)／デュアルヘッド(0〜2匹)／しょうにゅうせき(0〜2匹)
- ギガントード(1〜4匹)

▼固定モンスター

- アダマンタイマイ



飛竜の最後の願い

「ペンダント」を持ち帰ると……

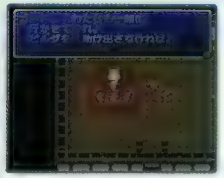
「ペンダント」をディストの城に持ち帰ると、飛竜はフリオニールたちに「ひりゅうのたまご」を託した。このとき「りゅうきし」について尋ねてみると、リチャードという竜騎士が究極魔法を求めて旅立ったことがわかる。やはり竜騎士は生きていた！　しかし、卵を命の泉に沈めてから戻ってきてみると、飛竜の姿がない。この世で最後の1匹だった飛竜は、ついに力尽きてしまったのだ。

最後の飛竜が力尽きた今、望みは洞窟に眠る小さな卵に託された。

ヒルダに化けていたモンスター

偽ヒルダを倒し、ゴードンと旅立つ

アルテアの町に戻ると、ヒルダの気がふれてしまったとの噂を耳にする。様子を伺いにヒルダの部屋を訪ねると、確かに妙な雰囲気だ。ヒルダはフリオニールを部屋に誘い込むと、そこで本性を現した。なんと、帝国軍のラミアクィーンがヒルダに化けていたのだ。ラミアクィーンを倒すと、本物のヒルダは、こともあろうか帝国で開かれている闘技会の賞品になっていることがわかる。

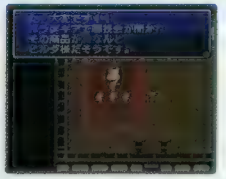


ヒルダの身を案じるゴードンとともに、王女救出に向かおう！

パラメキア闘技会について

ヒルダの捕らわれている場所

反乱軍アジトで情報を集めると、闘技会の開かれているパラメキアはカシュオーンの南にあること、ヒルダは闘技場の地下にある牢屋に捕らわれているであろうことがわかる。さらに仇敵であるパラメキア皇帝も、会場に姿を現わすらしい。めったに表舞台に出てこないだけに、一矢報いるチャンスになるかもしれない！



ヒルダは闘技会の優勝者に進呈されるという。一刻の猶予もない！

その目的地までの道のり

アルテアの町～闘技場～フィン城（フィン城地下）

大陸の西から砂漠を横断

東に舵を取れば、すぐにパラメキア大陸が見えてくる。大陸の西から上陸して、砂漠を横断しよう。少しでも砂漠のモンスターと戦いたくなかったら、ポフトから飛空船でカシュオーンへ飛び、そこからチョコボで南下するルートもあるが、面倒な上に遠回りになってしまう。やはり、船で行くのがおすすめだ。

実力を試したいなら、少し砂漠でうろついて、モンスターと戦ってみよう。

←徒歩 ←カヌー・船

途中のエリアに出現するモンスター

- ありじごく（2～4匹）
- ありじごく（1～3匹）／キマイラ（0～2匹）
- ランドレイ（1～6匹）
- タスクライノ（1～2匹）／ポイズントード（0～2匹）／ギガントード（0～1匹）／ランドレイ（0～1匹）

ありじごく
HP 370
特徴 マヒ攻撃
➡攻略 P316

ランドレイ
HP 450
特徴 マヒ攻撃
➡攻略 P316

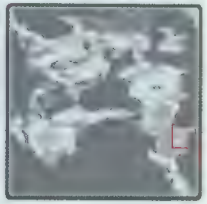
回避率を上げておこう

モンスターの強力な攻撃や、追加効果を持ついやらしい攻撃から身を守る最大の秘訣は、回避率を上げること！回避率が高ければ、敵の攻撃をまったく受けなくなる、なんてことも夢ではないのだ。ここでは、回避率上昇のための3つのポイントをおさらいしよう。

1. 前衛には回避率の高い盾を装備させ、熟練度を上げておく。
2. 素早さを上げるため、敵の攻撃が集中するよう、前衛メンバーを減らす。
3. 重い防具を装備しないようにする。

16

闘技場



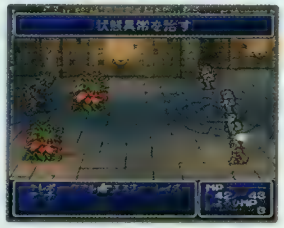
カシュオーンの南、広大な砂漠のオアシスに建つ、パラメキア帝[illegible]のどこかでヒルダが助けを待っている。そして玉座には皇帝の姿[illegible]

目的 捕らわれのヒルダを救出する

闘技場1F

攻略アドバイス

闘技場には、強烈な魔法や特殊攻撃を仕掛けてくる強敵が多く出現する。エスナの熟練度も、そろそろ本格的に上げておきたい。装備にも気を遣い、「アイスシールド」「ほのおのゆみ」などの属性効果を持つものを積極的に使っていこう。力の差を感じたら、ブリンクやバーサクを多用し、ステータスを補うこと。地下2階では、小部屋に入らなければ、決して敵に出会うことはない。



戦闘後に自然治癒しないステータス以外は、なるべくエスナを使って戦闘中に治そう。

EVENT SCENE 皇帝と対峙

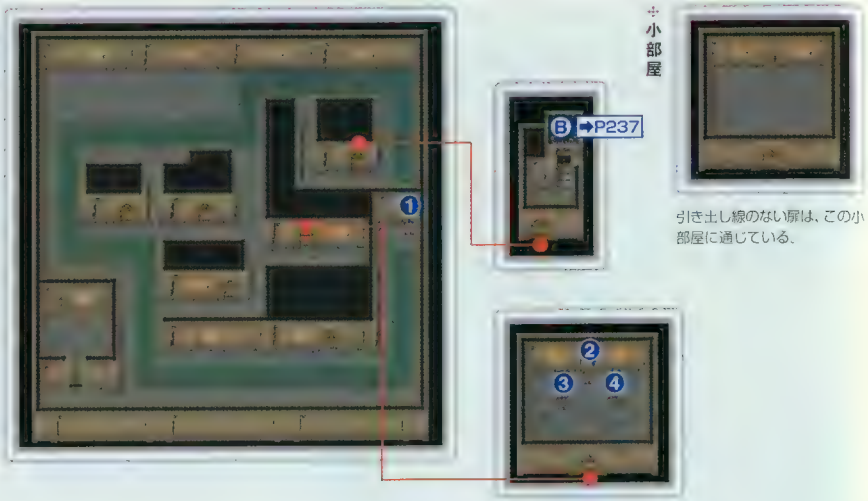
襲い来るベヒーモスと罠

正体を悟られぬよう、挑戦者のフリをして潜入したフリオニールたち。皇帝は、勝利者にヒルダを与えると告げて、ベヒーモスを呼び出す。辛くもこれに勝利した彼らだったが、そこに待ち受けていたのは、皇帝の卑劣な罠だった。ヒルダ奪回作戦も、そして彼らの正体すら、皇帝にはすでに見破られていたのだ……！

傷ついた彼らを、皇帝の罠が襲う！万事休すか？

➡攻略 P317

闘技場B2F



小部屋

引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

出現モンスター

- バラサイト(2~6匹)
- マジシャン(2~4匹)
- スペクター(2~5匹)
- レブナント(0~4匹)／スペクター(1~3匹)
- レブナント(0~2匹)／デスフラワー(1~3匹)
- キマイラ(1~4匹)
- サージェント(1~2匹)／ソーサラー(1~2匹)／キャプテン(1~2匹)／ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)／デスフラワー(0~2匹)

- デュアルヘッド／ゾンビ2ヘッド／コラム

バラサイト
HP 300
特徴 MP吸収
➡攻略 P317

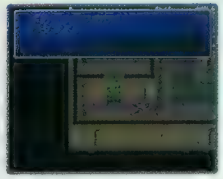
デスフラワー
HP 540
特徴 混乱攻撃
➡攻略 P317

ウィザード
HP 540
特徴 魔法攻撃
➡攻略 P317

EVENT 牢屋脱出

ポールの助力

せっかくベヒーモスを倒したというのに、捕らえられてしまったフリオニールたち。彼らが連れていかれたのは、闘技場地下2階の牢屋だった。内部を探ったが、とても抜け出せそうにない。しかし、あきらめず鉄格子を調べてみよう。そのとき、彼らの危機を察して、どこからともなく現れたポールが助けてくれる。



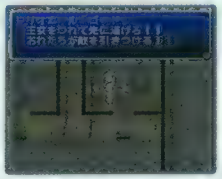
牢屋の鉄格子を調べてみると、いきなり鈍い音がして……。

闘技場B1F

EVENT ヒルダ救出

ヒルダをゴードンに任せよう

ヒルダはモンスターが徘徊する地下1階の牢に捕らえられている。急いで鉄格子をこじあけ、ヒルダを助け出そう。しかし、ここは敵陣の真っ只中。この脱出劇はすぐにも皇帝に知られてしまうはずだ。ここはゴードンにヒルダを任せて先に逃げてもらおう。彼らを見送ったら、急いで闘技場出口へ向かって進むのだ！

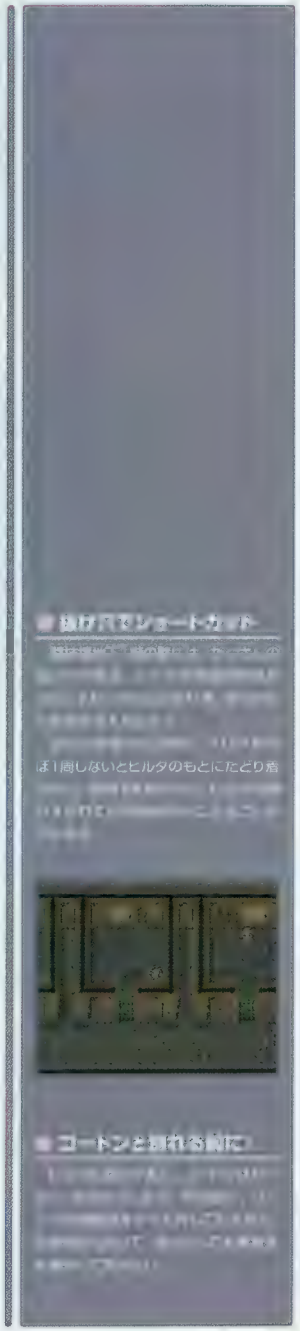


ゴードンはヒルダと共に先に脱出するため、パーティーを抜ける。

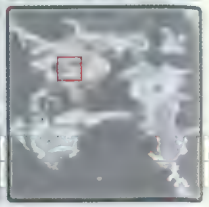
人手情報 反乱軍立つ！

反乱軍のキャンプ場

なんとか闘技場を脱出し、アルテアの町に戻ってくると、反乱軍のアジトはもぬけの殻だった。町の入口近くにいる男に話を聞くと、反乱軍はついにフィン城奪回に向けて立ち上がり、ガテアの村付近にキャンプを張っているという。



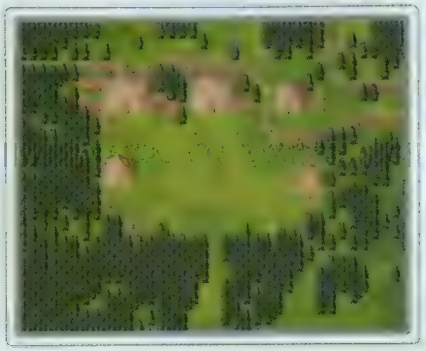
キャンプ



帝国軍最前線基地となるキャンプ内は、打倒帝国の熱気に満ち溢れていた。テントの前では、ヒルダとゴードンがフリオニールたちの帰りを待っている。

目的 フィン城奪回の指令を受ける

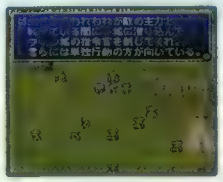
◎キャンプ



攻略情報 フィン城奪回作戦

ゴードンからの新たな指令

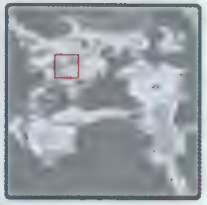
前線で指揮を執るゴードンから、反乱軍が敵の主力と戦っている隙に城に潜り込み、帝国司令官を倒してくるようにという指令を受ける。どうやらゴードンは、フリオニールたちには単独行動が向いていると判断したようだ。



入口は突破された!

キャンプ内にいる反乱軍兵士の話によると、フィン城の入口はすでに先陣部隊によって突破されたようだ。突然の襲撃に、帝国兵もだいぶ混乱しているという。ついにフィン城に入れるようになったのだ。奪回作戦の成否は彼らの手に委ねられた!

フィン城



ヒルダの生まれ育ったフィン城も、すでにモンスターの棲み家と化していた。帝国司令官のゴートスを打ち倒すべく、味方の陽動作戦に乗じて乗り込もう。

目的 ゴートスを倒し、フィン城を奪回する

攻略アドバイス

極力戦闘を避けたいなら、ゴートスを倒してから、2~3階の宝箱を回収しよう。また、1階の小部屋には、フィン城奪回後でないと入れない。

◎フィン城1F

出現モンスター

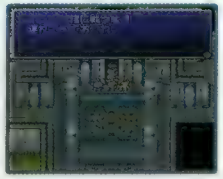
- マジシャン(2~4匹)
- スペクター(2~5匹)
- コラム(1~3匹)/デュアルヘッド(0~3匹)/ゾンビ2ヘッド(0~3匹)
- レブナント(0~4匹)/スペクター(1~3匹)
- レブナント(0~2匹)/デスフラワー(1~3匹)
- キマイラ(1~4匹)
- サージェント(1~2匹)/ソーサラー(1~2匹)/キャプテン(1~2匹)/ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)/デスフラワー(0~2匹)

- サージェント(1~2匹)/ソーサラー(1~2匹)/キャプテン(1~2匹)/ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)/デスフラワー(0~2匹)
- ブレイン(0~3匹)/パラサイト(1~3匹)
- ソーサラー(1~8匹)
- キマイラ(1~4匹)
- レブナント(0~2匹)/デスフラワー(1~3匹)
- レブナント(0~4匹)/スペクター(1~3匹)
- コラム(1~3匹)/デュアルヘッド(0~3匹)/ゾンビ2ヘッド(0~3匹)

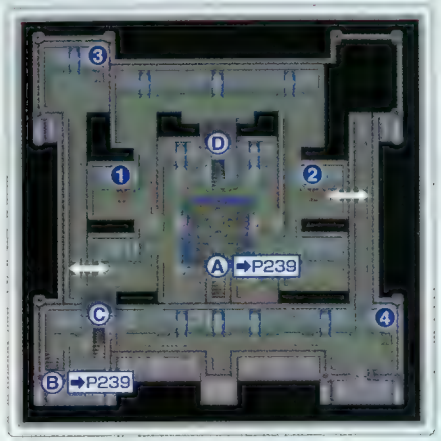
EVENT GUIDE 待っていた仲間

レイラが再び仲間に!

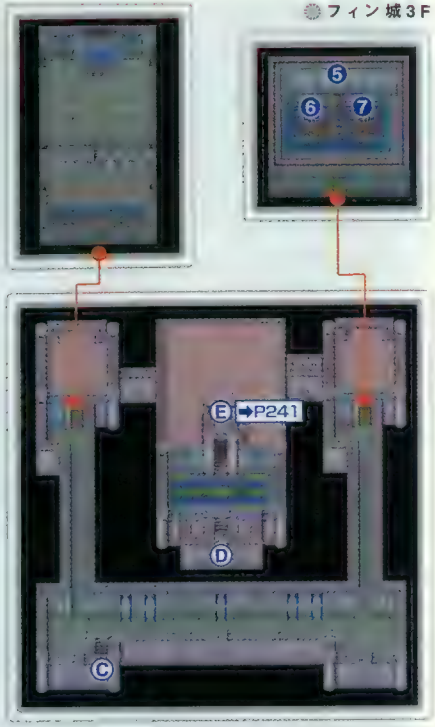
作戦敢行のため、たった3人でフィン城へ向かったフリオニールたち。フィン城へ入ると、2階へと続く階段の前にレイラがひとり立っている。ともに戦おうと、フリオニールたちを待っていてくれたのだ。レイラと共に王座の間へ乗り込もう!



フィン城2F



フィン城3F



出現モンスター

▼フィン城2F

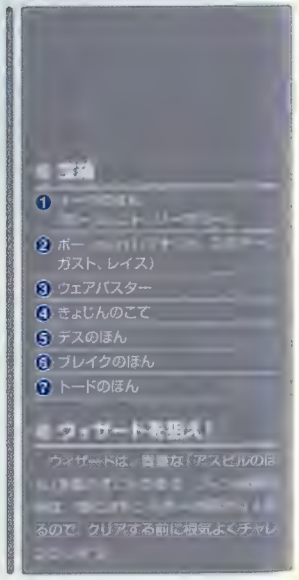
- スペクター(2~5匹)
- コラム(1~3匹)／デュアルヘッド(0~3匹)／ゾンビ2ヘッド(0~3匹)
- レブナント(0~4匹)／スペクター(1~3匹)
- レブナント(0~2匹)／デスフラワー(1~3匹)
- キマイラ(1~4匹)
- サージェント(1~2匹)／ソーサラー(1~2匹)／キャプテン(1~2匹)／ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)／デスフラワー(0~2匹)
- ブレイン(0~3匹)／パラサイト(1~3匹)

▼

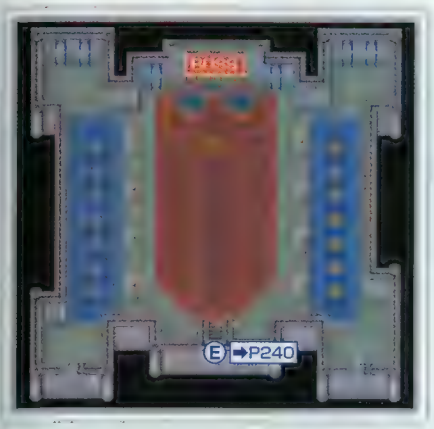
- サージェント／ソーサラー
- レブナント／スタナー／ガスト／レイス

▼

- コラム(1~3匹)／デュアルヘッド(0~3匹)／ゾンビ2ヘッド(0~3匹)
- レブナント(0~4匹)／スペクター(1~3匹)
- レブナント(0~2匹)／デスフラワー(1~3匹)
- キマイラ(1~4匹)
- サージェント(1~2匹)／ソーサラー(1~2匹)／キャプテン(1~2匹)／ウィザード(1~2匹)
- キマイラ(1~2匹)／デスフラワー(0~2匹)
- ブレイン(0~3匹)／パラサイト(1~3匹)
- ソーサラー(1~8匹)



フィン城4F



入手情報1 ミシディアと「アルテマ」

「アルテマ」を手に入れるには

ゴートスを倒すと、フィン城が反乱軍の本拠地になる。さっそくヒルダに話を聞くと、ミンウを追ってミシディアに向かってほしいとの次なる指令を受ける。さらに、ミシディアの塔の封印を解く「かめん」がフィン城の地下にあることと、フィン城の地下へ続く扉を開けるための秘密の呪文を教えてもらえる。

続いてゴードンに話を聞くと、ミシディアの塔に封印されている究極魔法とは「アルテマのほん」であること、フィン城地下への入口はポールが知っているのではないかという情報を得ることができる。

入手情報2 フィン城の地下

隠し扉といえばポール!

さっそくフィンの町にあるポールの家を訪ね、呪文「エクメトテロエス」について聞いてみよう。すると、地下への扉は、フィン城の大広間の右上にあると教えてくれる。灯台もと暗しとはこのことだ。さっそく調べてみよう。

➡ 攻略 P318

「ミンディア」

「かめん」

ミシディアの洞窟の封印を解く鍵で対をなすとされている

「エクメトテロエス」

フィン城の地下に存在する秘密の扉を

「アルテマのほん」

けるという、究極魔法が記された本。

● 続の間の秘密

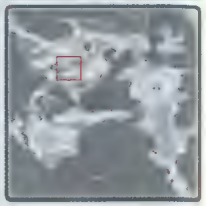
ことができる。

● 「ミニマムのほん」を買っておこう

フィン城を探索すると、フィンの町で

19 Dungeon Guide ✦ ダンジョンガイド

フィン城地下



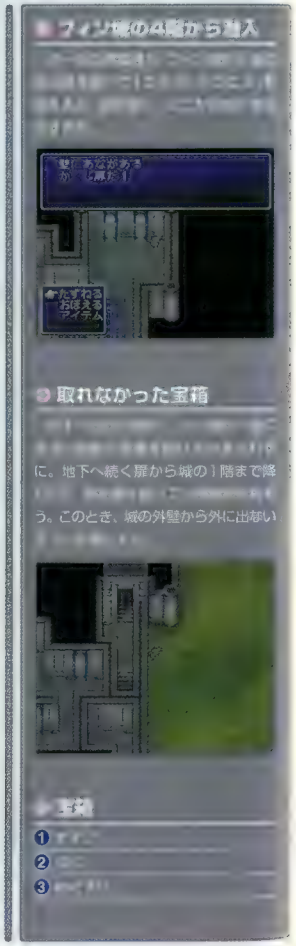
フィン城の上層の間から、隠し通路を通って階段を降りると、地下に入ることができる。迷路のように入り組んだこの地下通路のどこかに、仮面があるはずだ。

目的 「しろいかめん」を入手する

攻略アドバイス

出現するモンスターの種類が少ないので、対策が立てやすいが、中にはやっかいな特殊攻撃を持つモンスターがいる。「リボン」を持っているなら、エスナを覚えている仲間に装備させよう。

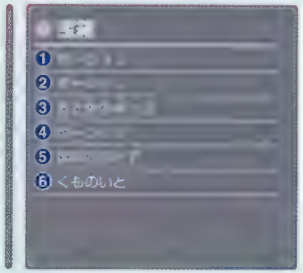
フィン城B1F



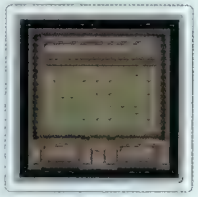
出現モンスター

- ガスト(0〜3匹)／レイス(0〜4匹)／スタナー(0〜2匹)／レブナント(1〜3匹)
- グリーンソウル(3〜7匹)

フィン城B2F



✣小部屋



引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

フィン城B3F

出現モンスター

- チェンジャー(0〜3匹)／ブレイン(0〜2匹)／パラサイト(1〜2匹)
- グリーンソウル(3〜7匹)

- キラーマンティス(1〜3匹)
- グリーンソウル(3〜7匹)

注意すべきモンスター

ブレイン

HP	240
特徴	チェンジ

➡攻略 P318

キラーマンティス

HP	750
特徴	高い攻撃&防御

➡攻略 P318

フィン城B4F

フィン城B5F

宝箱

1. ブラッドソード(レイス、ガスト、レブナント、スペクター)
2. フレイムアーマー
3. うらぎりのきば
4. オリハルコン(ゴーギマイラ)
5. しろいかめん

ブラッドソード

収醤は、攻撃回数とターゲットの最大HPで決まる。つまり、命中率の高い仲間に持たせれば、相手が強ければ強いほど、爆発的な威力を発揮するのだ。最終

キーアイテム

「しろいかめん」
古代の仮面。ミシディアの塔の封印を解く鍵のひとつと伝えられている。

出現モンスター

フィン城B5F・小部屋

- オーガメイジ(0~2匹)/コラム(1~2匹)/アダマンタイマイ(0~2匹)/オーガチーフ(0~2匹)
- グリーンソウル(3~7匹)

フィン城B5F・小部屋

- コラム(3~7匹)
- グリーンソウル(3~7匹)

フィン城B5F・大部屋

- レイス/ガスト/レブナント/スペクター
- ゴーギマイラ

注意すべきモンスター

ゴーギマイラ

HP	750
特徴	石化攻撃

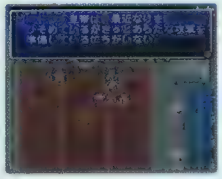
➡攻略 P318

人物録 ミシディアと帝国について

魔導師の住む国

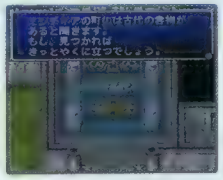
「しろいかめん」を手に入れたことをヒルダに報告すると、一刻も早くミシディアを目指すように言われる。究極魔法を記した「アルテマのほん」については、ミシディアの町に住む魔導師たちが、詳しいことを知っているらしい。

闇に潜む皇帝



ゴードンの話によると、このところ皇帝は、侵略の手を止めているようだ。だがフィン城を失って、このまま黙って引き下がっているパラメキアではない。帝国軍の態勢が乱れているこの隙に、早く究極の魔法を手に入れて、とどめを刺さなければ!

古代の書物

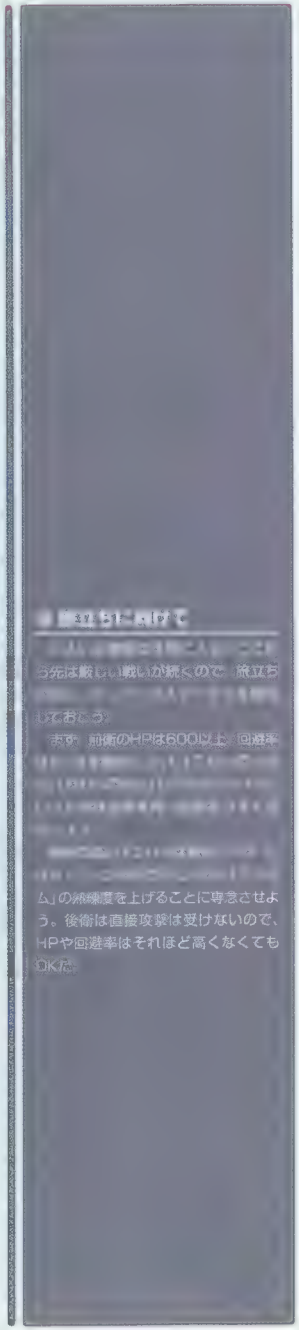


ミシディアの町には、古代の書物が多数保管されているらしい。しかし、城内の兵士からは、これ以上ミシディアについて情報を得ることはできなそうだ。やみくもに旅立つ前に、周辺の町に足を伸ばして、もう少し詳しい情報を得ておきたい。

ミシディアの町の場所

パルムの町にいる船乗りの男によると、ミシディアの町は、ここからずっと南の大陸にあるという。

さらにポフトの町まで行ってみると、ミシディアには世界の秘密を記した本があるという噂を耳にする。フィン城の兵士が行っていた古代の書物のことなのだろうか? とりあえず、船で南の大陸を目指そう。



Route Guide ルートガイド

次の目的地までの道のり

フィン城～ミシディアの町

大陸の東側から上陸しよう

ミシディア、フィン城から直接向かう場合も、バルムとポフトに寄ってから向かう場合も、海路で目指すことになる。

南下してミシディアの大陸が見えてきたら、東に舵をとって大陸の東側に回り込もう。アルテアの南西から上陸すればすぐにミシディアの町に着けるが、東側に船をつけておけば、次の目的地である南の島に行きやすいのだ。

ミシディアの町北東部には、ミシディアの塔周辺に出現する敵が出るエリアがある。

←徒歩 ←カヌー・船

途中のエリアに出現するモンスター

- キラーマンティス(1～3匹)
- マイン(0～6匹)／ボム(1～2匹)
- レッドマシュマロ(0～4匹)／ブラックプリン(2～3匹)
- ブラックプリン(2～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- ベヒーモス(1匹)
- ボム(2～5匹)
- ゴースト(2～5匹)
- ビッグホーン(1～2匹)／フライングレイ(0～2匹)
- ウェアウルフ(2～5匹)
- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)

レッドマシュマロ
HP 100
特徴 高い防御力
➡攻略 P319

ブラックプリン
HP 370
特徴 高い防御力
➡攻略 P319

コカトリス
HP 370
特徴 石化攻撃
➡攻略 P319

20 [illegible]

ミシディアの町

[illegible]

ワールドマップ:F-2

目的 究極魔法についての情報を集める

ミシディアの町

武器屋

ちからのつえ	8000ぎる
ほのおのやり	15000ぎる
オーガキラー	15000ぎる
こおりのゆみ	5000ぎる

防具屋

アイスシールド	5000ぎる
ナイトのよろい	5000ぎる
とうぞくのこて	1000ぎる
きよじんのこて	2000ぎる

魔法屋

ファイアのほん	400ぎる
サンダーのほん	400ぎる
ブリザドのほん	400ぎる
ケアルのほん	200ぎる
ブリンクのほん	400ぎる
プロテスのほん	400ぎる
シェルのほん	400ぎる
フィアーのほん	800ぎる
バスナのほん	800ぎる
エスナのほん	800ぎる
サイレスのほん	800ぎる
レイズのほん	1500ぎる
アンチのほん	1500ぎる
デジョンのほん	1500ぎる
テレポのほん	1500ぎる
バリアのほん	8000ぎる
ウォールのほん	8000ぎる
チェンジのほん	8000ぎる
ホーリーのほん	20000ぎる

道具屋

※道具屋で売っているものは、すべての町で共通(189ページ参照)。

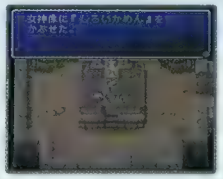
入手情報1 封印された塔

塔の封印を解く3つの鍵

ミシディアの町にいる魔導師たちに一通り話を聞いて歩くと、様々な情報を得ることができる。まず、この町の地下に女神像が祭られていること、東の洞窟で「クリスタルロッド」を入手すれば究極魔法の眠る塔の封印を解けること、洞窟へ入るにはふたつの仮面をそろえる必要があるということが判明する。

フィン城で手に入れた「しろいかめん」のほかに、もうひとつ仮面があるということなのだろうか？

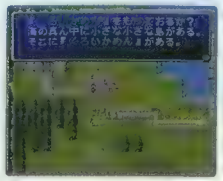
古代の書物が教えてくれること



南西の図書館の本棚には、古代の書物が収められている。仮面について紐解いてみると、書物にはこう記されている。「しろいかめんを地下の女神に捧げよ……」。さっそく町の地下に祭られている女神像のところへ行き、「しろいかめん」を使ってみよう。すると、仮面は女神像の顔にぴったりと被さるはずだ。さらに書物の後半を読むと「……よき心あらば、ドッペルゲンガーは動きを止める。くろいかめんをドッペルゲンガーに被せよ。彼は汝の悪しき心と共に去る」とある。使い方はまだ不明だが、やはり「くろいかめん」は必要なものらしい。

入手情報2 南に浮かぶ島

「くろいかめん」の在処



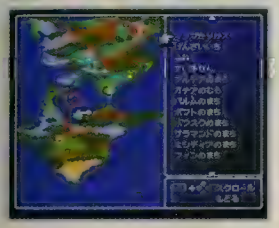
古代の書物がある図書館の近くに、ひとりの魔導師がいる。彼の話では、洞窟に入るために必要なもうひとつの鍵「くろいかめん」は、海の真ん中に浮かぶ小さな島にあるという。雲をつかむような話だが、とりあえず海に出てみよう。

次の目的地までの道のり

ミシディアの町～南の島～ミシディアの洞窟

マップを確認しながら南下

船に乗り込んだら、ワールドマップを確認しつつ、南東に舵を取ろう。南の島はとても小さいので、見逃さないように注意。南の島をクリアしたら、今度は北東に船を進め、ミシディアの大陸の北側に回り込む。アルテアの南西からミシディア大陸へ上陸すれば、ミシディアの洞窟をクリアしたあと、ミシディアの塔へ行きやすくなるのだ。



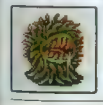
今度はこのあたりから上陸。アルテアの町も近いので、体力回復にも困らない。

徒歩 カヌー・定期船

途中のエリアに出現するモンスター

- レッドマシュマロ(2～6匹)
- ウェアラット(0～5匹)／スタナー(1～4匹)
- デュアルヘッド(0～2匹)／ゾンビ2ヘッド(1～3匹)
- イエローゼリー(0～4匹)／レッドマシュマロ(2～5匹)

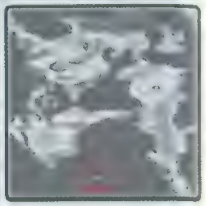
- マイン(0～6匹)／ボム(1～2匹)
- レッドマシュマロ(0～4匹)／ブラックプリン(2～3匹)
- ブラックプリン(2～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- バラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
- ベヒーモス(1匹)



モルボル
HP 750
特徴 マヒ攻撃
攻略 P320

南の島

ワールドマップ：H-4

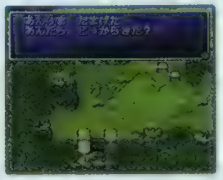


目的 「くろいかめん」を手に入れる

攻略アドバイス

地下5階にある「くろいかめん」を目指すのだが、その前に地下3階の仮面の一族を訪ねておきたい。

この洞窟には弱点がはっきりしているモンスターが多いので、かなり戦いやすいはず。また、階層は深いが、帰りはテレポで脱出することができるので、宝箱を回収しつつ、一気に攻略してしまおう。



仮面の一族のもとでは、買い物ができる。ぜひ立ち寄ってみよう。

南の島B1F

宝箱

1 [illegible]
2 [illegible]
3 [illegible]
4 エーテル
5 くものいと

逃げるのも立派な戦術

[illegible]
2匹は弱点がはっきりしているものの、
与えにくい。特に魔法攻撃ができるメンバーが少ない場合など、いちいち相手にするのはかなり面倒。速やかに任務を
[illegible]
ば、戦闘を長引かせて回避率を上げることもできる。ただし、追加効果の猛毒

出現モンスター

▼南の島の洞窟B1F

- レッドマシュマロ(2~6匹)
- ウェアラット(0~5匹)／スタナー(1~4匹)
- デュアルヘッド(0~2匹)／ゾンビ2ヘッド(1~3匹)
- イエローゼリー(0~4匹)／レッドマシュマロ(2~5匹)
- ポイズントード(1~4匹)

主な登場モンスター

イエローゼリー

HP	45
特徴	高い防御力

➡攻略 P320

南の島B2F

宝箱

1 [illegible]
2 クラウダのほん
3 ブラインのほん
4 [illegible]
5 [illegible]
6 くものいと
7 [illegible]
8 フェニックスのお(グール、レイス、シャドウ、ガスト)

南の島B3F

出現モンスター

▼南の島の洞窟B2F

- ウェアラット(0~5匹)／スタナー(1~4匹)
- デュアルヘッド(0~2匹)／ゾンビ2ヘッド(1~3匹)
- イエローゼリー(0~4匹)／レッドマシュマロ(2~5匹)
- ポイズントード(1~4匹)

▼南の島の洞窟B3F

- デュアルヘッド(0~2匹)／ゾンビ2ヘッド(1~3匹)
- イエローゼリー(0~4匹)／レッドマシュマロ(2~5匹)
- ポイズントード(1~4匹)
- タスクライノ(1~4匹)

▼[illegible]

- グール／レイス／シャドウ／ガスト

南の島B4F

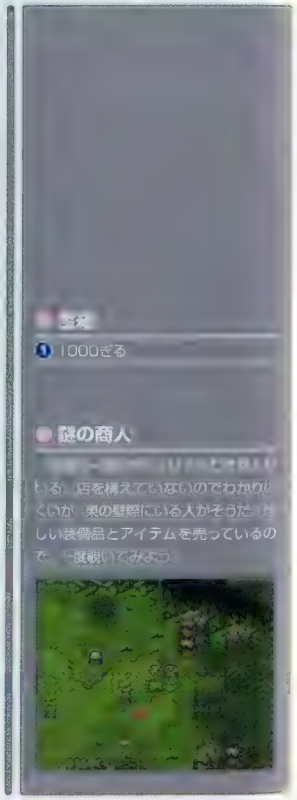
出現モンスター

- イエローゼリー(0～4匹)／レッドマシュマロ(2～5匹)
- ボイズントード(1～4匹)
- タスクライノ(1～4匹)
- ゾンビ2ヘッド(1～5匹)

武器屋

まじんのおの	10000ぎる
まじんのやり	10000ぎる
ルビーのむねあて	800ぎる
だいちのドラム	8000ぎる

南の島1F



入手情報 洞窟の最深部に……

仮面の一族の宝

地下4階からは、仮面の一族が住む村に出られる。この一族の宝こそ、探し求めている「くろいかめん」だという。しかし仮面はここにはなく、洞窟の最深部に隠されているらしい。見つけることができれば、持っていって構わないというのだが……。

南の島B5F

出現モンスター

- ボイズントード(1～4匹)
- タスクライノ(1～4匹)
- ゾンビ2ヘッド(1～5匹)
- チェンジャー(2～5匹)

- タスクライノ／ボイズントード

22 Dungeon Guide ◆ ダンジョンガイド

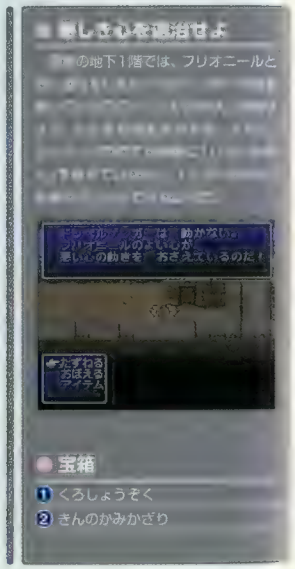
ミシディアの洞窟

目的 「クリスタルロッド」を入手する

攻略アドバイス

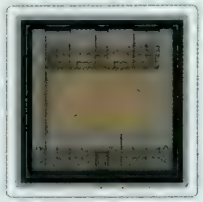
この洞窟にはボスはいないものの、石化、混乱、マヒなどの追加攻撃を仕掛けてくるやっかいなモンスターや、上下2層に分かれた通路が、攻略を手間取らせる。

まずは地下1～3階にある宝箱の回収を目標にしよう。状況によっては一度脱出して態勢を立て直し、2回目の潜入でまっすぐ「クリスタルロッド」を目指せばいい。



ミシディアの洞窟B1F

小部屋



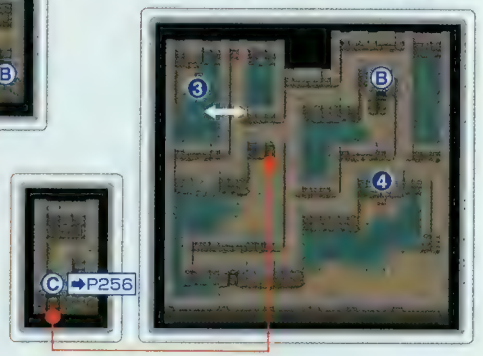
マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

出現モンスター

- レッドマシュマロ(0～4匹)／ブラックプリン(2～3匹)
- ブラックプリン(2～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- パラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
- レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)

ミシディアの洞窟B2F

ミシディアの洞窟B3F



出現モンスター

- ブラックプリン(2～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- パラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
- レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)
- モルボル(1～5匹)

ミシディアの洞窟B3F・階段B3F～B4

- ブレイン(2～5匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- パラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
- レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)
- モルボル(1～5匹)
- フライングレイ(1～5匹)
- ゴーギマイラ(1～4匹)

- ボム

宝箱

1 ちからのつえ
2 ほのおのやり
3
4 オーガキラー(ボム)

石化攻撃の対処

ってしまうので、十分注意したい。

「リボン」や、地下1階の宝箱から入手で

えている仲間に装備させること。もしく

ら、テレポが使えるうちに脱出しよう。

◎ミシディアの洞窟B4F

◎ミシディアの洞窟B5F

出現モンスター

▼ミシディアの洞窟B4F・階段B4F～B5F

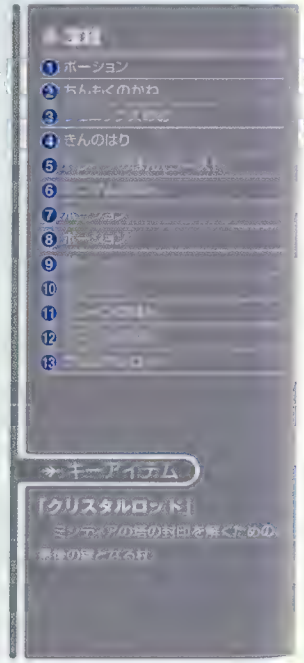
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
- バラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／バラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
- レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)
- モルボル(1～5匹)
- フライングレイ(1～5匹)
- ゴーギマイラ(1～4匹)
- デスフラワー(0～2匹)／ゴースト(0～1匹)／ゴーギマイラ(1～2匹)

▼

- チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／バラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
- レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)
- モルボル(1～5匹)
- フライングレイ(1～5匹)
- ゴーギマイラ(1～4匹)
- デスフラワー(0～2匹)／ゴースト(0～1匹)／ゴーギマイラ(1～2匹)
- タスクライノ(0～2匹)／ギガントード(0～2匹)／フライングレイ(1～2匹)
- デスフラワー(0～3匹)／ゴースト(1～3匹)

▼

- ゴースト



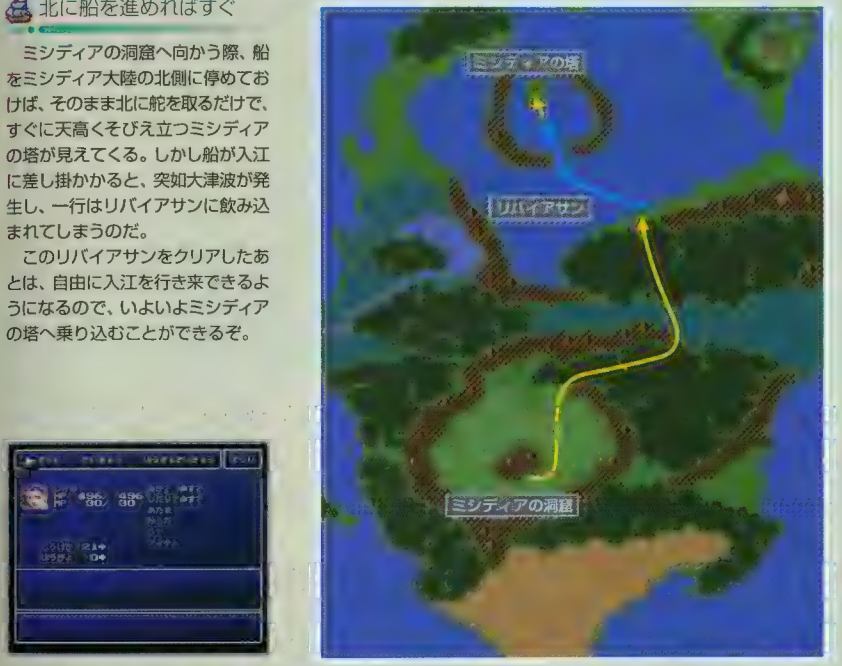
その目的地までの道のり

ミシディアの洞窟～リバイアサン～ミシディアの塔

北に船を進めればすぐ

ミシディアの洞窟へ向かう際、船をミシディア大陸の北側に停めておけば、そのまま北に舵を取るだけで、すぐに天高くそびえ立つミシディアの塔が見えてくる。しかし船が入江に差し掛かると、突如大津波が発生し、一行はリバイアサンに飲み込まれてしまうのだ。

このリバイアサンをクリアしたあとは、自由に入江を行き来できるようになるので、いよいよミシディアの塔へ乗り込むことができるぞ。



津波発生後、レイラがパーティーから抜けてしまう。貴重な装備品は外しておこう。

途中のエリアに出現するモンスター

- ボム(2～5匹)
- ゴースト(2～5匹)
- ビッグホーン(1～2匹)／フライングレイ(0～2匹)
- ウェアウルフ(2～5匹)
- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)

ゴースト

HP	540
特徴	HP吸収

➡攻略 P319

インプ

HP	300
特徴	猛毒攻撃

➡攻略 P319

23

リバイアサン

ミシディアの塔のある入江で、大津波に襲われたフリオニールた[illegible]っ赤な壁に囲まれた見知らぬ場所にいた。しかも、レイラとはぐ[illegible]

目的 船を入手し、リバイアサンの体内から脱出する

攻略アドバイス

ここではテレポやデジョンを使うことができない。無駄な戦闘を避けるためにも、あまりウロウロせず、宝箱だけ回収して先を急ごう。とはいえ、出現する敵はボスを除けば3種類しかいない。しかもエレキフィッシュ以外には稲妻属性が有効なので、MPの残量とHPの回復にさえ気を配れば、それほど気負うことはないだろう。

宝箱には、耐性や付加効果のある貴重なアイテムが入っている。

胃酸地帯のダメージ

[illegible]ンでは、敵に遭遇することがないというメリットもあるので、覚えておこう。

主な宝
1 [illegible]
2 ろからだすき

リバイアサン1F

出現モンスター

HP 攻撃力
- エレキフィッシュ(2~5匹)
- エレキフィッシュ(1~2匹)／シードラゴン(0~2匹)／マンタレイ(0~1匹)
- シードラゴン(1~4匹)
- マンタレイ(1~5匹)

リバイアサン2F

敵は出現しない

[illegible]

主な宝
1 [illegible]

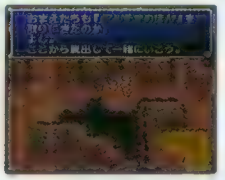
リチャードのオススメ戦闘スタイル

[illegible]
ジ参照)

EVENT GUIDE 最強の仲間

最後の竜騎士・リチャード

第2フロアには、同じように大津波に飲み込まれた人々が暮らしていた。その中に騎士風の男の姿が見られる。「りゅうきし」について訪ねてみると、なんと彼こそが竜騎士であるという。竜騎士団の全滅を知らされ愕然とする彼に「クリスタルロッド」を見せると、一緒に究極魔法を探そうと、仲間になってくれる。

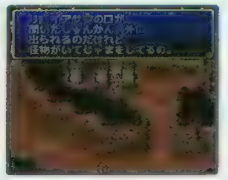


彼こそが飛竜の言っていた、究極魔法を求めて旅立った竜騎士だ。

入手情報 塔を守るリバイアサン

口を開けたときが脱出のチャンス

人々の話によると、ここはミシディアの塔を守る怪物・リバイアサンの体内であることがわかる。脱出するには、リバイアサンが口を開いたときに船を奪い返すしかないようだが、船の前には恐ろしい怪物が待ち構えているらしい。



リバイアサン2F

出現モンスター

▼ランダムエンカウント

- エレキフィッシュ(2〜5匹)
- エレキフィッシュ(1〜2匹)／シードラゴン(0〜2匹)／マンタレイ(0〜1匹)
- シードラゴン(1〜4匹)
- マンタレイ(1〜5匹)

▼固定モンスター

- レッドソウル

人物情報2 レイラの行方と竜騎士の過去

レイラは無事だった

リバイアサンの体内から脱出し、フィン城へ戻ってみると、なんと王座の間に、行方不明になっていたレイラの姿が。彼女の話によると、大津波に襲われた際、船から投げ出されたものの、なんとか自力で岸にたどり着けたという。

竜騎士・リチャードの過去

リチャードを仲間に加えたことを報告したあと、ヒルダに「りゅうきし」について尋ねてみよう。するとヒルダとの謁見に臨むリチャード本人の口から、彼がこれまでどのような経緯を辿ってきたかという貴重な話を聞くことができる。

宝箱

1 ○いちのつるぎ
2 ○○○○○○○○

リバイアサン脱出前に

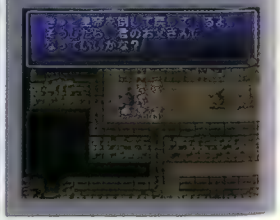
勝つと、パーティーはリバイアサンを脱出する。一度脱出すると二度とリバイアサンへは入れなくなるので、戦闘を

➡攻略 P320

竜騎士の故郷

ミシディアの塔に向かう前に、竜騎士の故郷であるディストに寄ってみるのもおもしろい。ディストの城の親子とリ

と、リチャードの密かな恐心を知るこ



21 ○○○○○○○○○○○○○○○○

ミシディアの塔

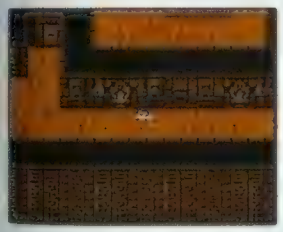
ワールドマップ:D-2

アルテアの町の西、四方を入り江に囲まれた小島に立[illegible]「アルテマ」を求めて、先だって旅立ったミンウは、この塔のど[illegible]

目的 究極魔法「アルテマ」を手に入れる

攻略アドバイス

3階、5階、7階で3回ボス戦が発生する。慎重にいくなら、各ボス戦までをひとつのダンジョンと思い、目的を宝箱回収と打倒ボスの2回にわけて、じっくり攻略しよう。各ボスの攻撃方法や弱点ははっきりしているので、付加効果や耐性を持つ装備品をうまく使って挑みたい。



3階、5階にある溶岩地帯と氷地帯は、歩くと1歩につき1ダメージを受ける。

ミシディアの塔1F

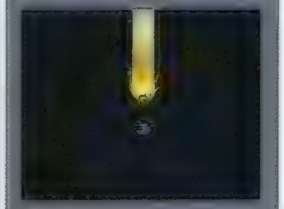
出現モンスター

▼ランダムエンカウント

- ゴースト(2〜5匹)
- ビッグホーン(1〜2匹)／フライングレイ(0〜2匹)
- ウェアウルフ(2〜5匹)
- インプ(0〜4匹)／ウェアウルフ(1〜3匹)
- キラーマンティス(0〜2匹)／バンパイアガール(1〜4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1〜4匹)
- レッドマシュマロ(0〜2匹)／レッドソウル(0〜2匹)／ブラックプリン(2〜4匹)
- レブナント(0〜2匹)／スペクター(0〜2匹)／キマイラ(1〜2匹)／デスフラワー(0〜2匹)

「クリスタルロッド」で封印を解け!

得び蛇を取り、ミシディアの塔のそび[illegible]が解ける。これで、中に入ることができるのだ。



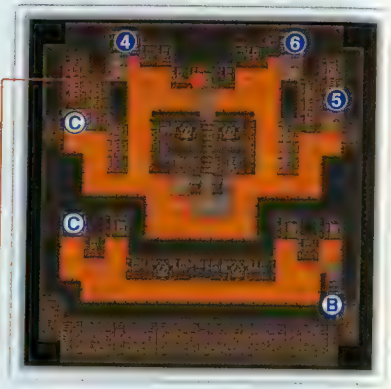
1 ○○○○○○○○
2 ○○○○○○○○
3 ○○○○○○○○
4 ○○○○○○○○

ミシディアの塔2F

小部屋

引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

ミシディアの塔3F



出現モンスター

- ビッグホーン(1～2匹)／フライングレイ(0～2匹)
- ウェアウルフ(2～5匹)
- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)

- ウェアウルフ(2～5匹)
- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
- ランドモルボル(1～5匹)

バシリスク
HP 750
特徴 はないき(暗闇)
➡攻略 P320

あくまのはな
HP 1140
特徴 混乱攻撃
➡攻略 P321

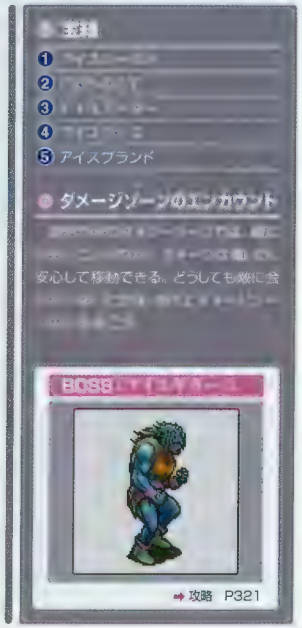
ミシディアの塔4F

ミシディアの塔5F

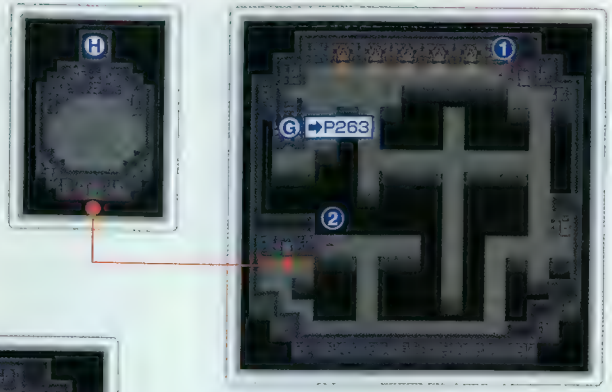
出現モンスター

- インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)

- キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)／スペクター(1～4匹)
- アイスリザード(1～4匹)



ミシディアの塔6F

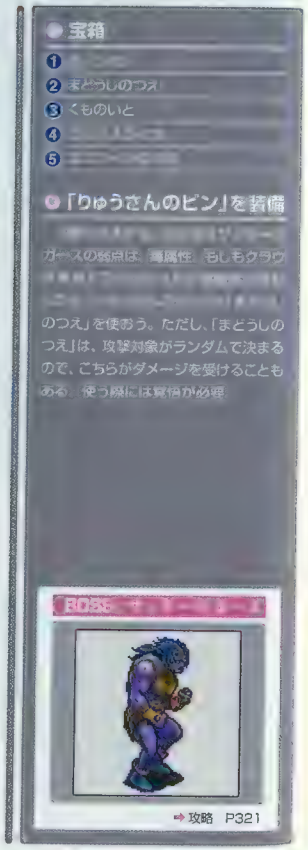


ミシディアの塔7F

出現モンスター

- ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)／スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)

- レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)／スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
- バンパイアガール(2～6匹)



ミシディアの塔8F

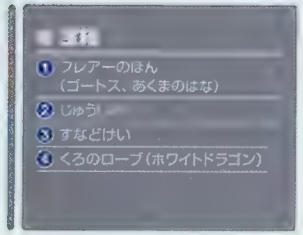
ミシディアの塔9F

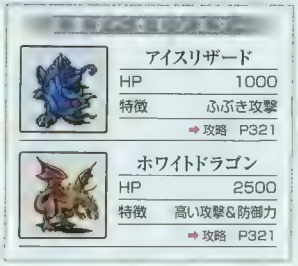
出現モンスター

- レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)
- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)／スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
- バンパイアガール(2～6匹)
- アイスリザード(1～4匹)

- バシリスク(1～4匹)
- インプ(2～8匹)
- あくまのはな(1～3匹)
- ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)／スペクター(1～4匹)
- バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
- バンパイアガール(2～6匹)
- アイスリザード(1～4匹)
- ランドモルボル(1～5匹)

- ゴートス／あくまのはな
- ホワイトドラゴン





◎ミシディアの塔10F

EVENT GUIDE ミンウの死

解かれた最後の封印

塔の最上階に着くと、究極魔法が眠る部屋の前に、ミンウがたたずんでいた。この最後の扉には、強力な封印が施されていたのだ。封印を解くため、持っている魔力のすべてを解放することを決心したミンウ。力を使い果たした彼は、そのまま静かに息を引きとった。世界の未来をフリオニールたちに託して……。

発せられた魔力が閃光瞬く刃となり、最後の封印はうち砕かれた！

● 道具

アルテマのほん

● クリスタルの光の効果

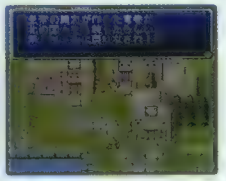
● 「アルテマのほん」は最後に！

● 「アルテマ」を誰に覚えさせるか

EVENT GUIDE 皇帝と巨大竜巻

北の大地を襲った竜巻

「アルテマ」を手に入れてミシディアの町に行ってみると、不吉な噂を耳にする。なんと、皇帝の作り出した巨大竜巻が、北の大地を襲ったというのだ。しばらく沈黙を保っていたついに皇帝が動き出した。急いでフィンへ戻らなくては。



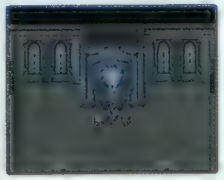
竜巻に潜入する方法

フィン城へ戻ったフリオニールたちは、城の目前に迫った竜巻の姿を目にする。ヒルダの話によると、やはり竜巻は皇帝が操っているらしい。続いてゴードンに「たつまき」について尋ねると、竜巻の中へ入るには、空から侵入するしか方法がないという。

EVENT GUIDE 飛竜誕生

伝説の竜騎士と飛竜

ヒルダに「ひりゅう」について聞いてみると、竜騎士は飛竜を呼ぶとき、鏡の間で「ペンダント」を掲げていたことがわかる。さっそく鏡に向かって「ペンダント」の光を反射させてみると、なんと1匹の飛竜が雲間を抜けてこちらに近づいてくる姿が見えるではないか。命の泉に沈めたあの卵が、無事に孵ったのだ。



「ペンダント」に導かれ現われた飛竜。ついに竜騎士と飛竜が揃った。

ポールのお宝

竜巻に乗り込む前に、幾度となく世話になったポールに挨拶していこう。ポールに「たつまき」に行くことを告げると、彼はとっておきのお宝を譲ってくれるという。ポールの言葉通り、ベッドの横の壁を調べてみると、奥に隠し部屋が！　中には、ポールが帝国軍から奪った強力な武器や防具の入った宝箱があるぞ。

「くろしょうぞく」「ブラッドソード」など、貴重な宝を譲ってくれるのだ。

● 出現モンスターの変化

● 周辺の町は壊滅

ガテア、アルテア、バルム、ポフトの

滅されてしまう。竜巻発生以降、これら

ー ウード

「たつまき」

体験巻

ー アーム

「ひりゅう」

● 「ひりゅう」の使い方

● ポールのお宝と取得期限

ポールのお宝は以下の8つ。入手するには、「ひりゅう」入手前にヒルダがゴ

さ」を覚え、かつ竜巻をクリアする前に

・くろしょうぞく
とうぞくのこて

ぎんのむねあて

Route Guide ✦ ルートガイド

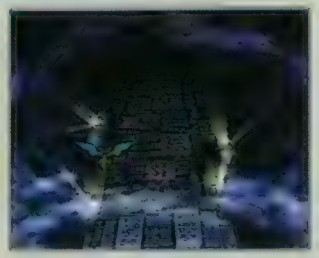
次の目的地までの道のり

フィン城～竜巻～パラメキア城

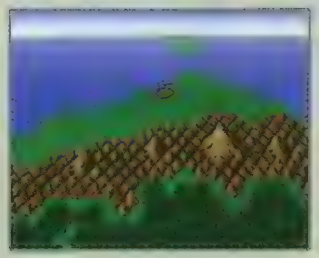
新しい移動手段

竜巻はフィン城のすぐ北東に迫っている。この竜巻へは、「ひりゅう」を使って潜入することになる。突入の際に、特別な操作は必要なく、「ひりゅう」を入手した状態で、ただ竜巻に近づけば、飛竜に乗って飛び立つことができる。ただし、飛竜を操作することはできない。

竜巻クリア後、ついに飛空船が手に入る。飛空船に乗っている間はモンスターと遭遇しないので、自由なルートでパラメキアへ向かおう。ちなみに、平地以外に飛空船を着陸させることはできないので、注意。



竜巻に触れるだけで、飛竜に乗って竜巻の内部に入ることができる。



飛空船は平地以外には着陸できない。このような山岳地帯や森には降りられないのだ。

途中のエリアに出現するモンスター

▼ フィン城～竜巻～パラメキア城

- サージェント(0～7匹)／ソーサラー(0～6匹)／キャプテン(1匹)
- サージェント(2～4匹)／ウェアパンサー(0～2匹)／ソーサラー(2～4匹)
- ビッグホーン(1～4匹)
- キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0～2匹)

▼ 海

- エレキフィッシュ(2～5匹)
- エレキフィッシュ(1～2匹)／シードラゴン(0～2匹)／マンタレイ(0～1匹)
- シードラゴン(1～4匹)
- マンタレイ(1～5匹)

▼ パラメキア城周辺地域

- デスフラワー(0～4匹)／さつじんノコギリ(1～3匹)
- サンドウォーム(1～4匹)
- さつじんノコギリ(2～5匹)
- ランドモルボル(0～3匹)／サンドウォーム(1～2匹)
- こうていののろい(1匹)

▼ 竜巻～パラメキア城

- サージェント(0～7匹)／ソーサラー(0～6匹)／キャプテン(1匹)
- サージェント(2～4匹)／ウェアパンサー(0～2匹)／ソーサラー(2～4匹)
- ビッグホーン(1～4匹)
- キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0～2匹)

徒歩 ← カヌー・船 ← 飛空船

主要な出現モンスター

シードラゴン
HP 870
特徴 つなみ攻撃
➡ 攻略 P320

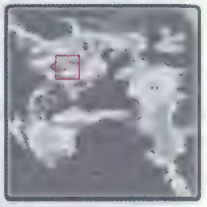
こうていののろい
HP 3000
特徴 高い攻撃＆防御力
➡ 攻略 P322

エレキフィッシュ
HP 540
特徴 いなずま攻撃
➡ 攻略 P320

サンドウォーム
HP 1290
特徴 高い攻撃力
➡ 攻略 P322

竜巻

[redacted]
は自然の産物ではなく、皇帝によって作り出されたもの[redacted]



目的 皇帝を倒し、竜巻を消滅させる

攻略アドバイス

出現するモンスターはいずれも手強いが、宝箱から強力な装備品を入手できる上、テレポでいつでも脱出可能。装備を整えながら、数回に分けて攻略しよう。耐性を持つ防具に加え、必要とあればブリンク、バーサクなども惜しみなく使っていきたい。

竜巻1F

竜巻2F

宝箱

1 [redacted]

出現モンスター

[redacted]
- ビッグホーン(1～4匹)
- バンパイアガール(2～6匹)／バンパイアレディ(1匹)
- キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0～2匹)
- コカトリス(3～7匹)
- しんえいたい(0～2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0～3匹)／ラミア(1～2匹)
- ゴートス(0～2匹)／あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2～4匹)

[redacted]
- バンパイアガール(2～6匹)／バンパイアレディ(1匹)
- キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0～2匹)
- コカトリス(3～7匹)
- しんえいたい(0～2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0～3匹)／ラミア(1～2匹)
- ゴートス(0～2匹)／あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2～4匹)
- ウッドゴーレム(1～2匹)

[redacted]

ウッドゴーレム
HP 1620
特徴 眠り攻撃
➡ 攻略 P322

竜巻3F

竜巻4F

出現モンスター

[redacted]
- キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0～2匹)
- コカトリス(3～7匹)
- しんえいたい(0～2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
- キャプテン(0～3匹)／ラミア(1～2匹)
- ゴートス(0～2匹)／あくまのはな(1匹)
- しんえいたい(2～4匹)
- ウッドゴーレム(1～2匹)
- アイメーバ(1～2匹)／ランドモルボル(0～2匹)

[redacted]
- コカトリス (3～7匹)
- しんえいたい (0～2匹) ／ウッドゴーレム (1匹)
- キャプテン (0～3匹) ／ラミア (1～2匹)
- ゴートス (0～2匹) ／あくまのはな (1匹)
- しんえいたい (2～4匹)
- ウッドゴーレム (1～2匹)
- アイメーバ (1～2匹) ／ランドモルボル (0～2匹)
- ウィザード (2～5匹)

宝箱

1 [redacted]
2 ダイヤのかぶと
3 [redacted]

[redacted]

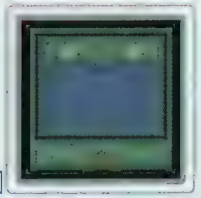
[redacted]
3階にある禍々しい模様の描かれた床
[redacted]
る宝箱には「ポイズンアクス」が入っている。少々リスクを負ってでも、手に入れておきたい強力な武器だ。

[redacted]

アイメーバ
HP 1140
特徴 猛毒攻撃
➡ 攻略 P322

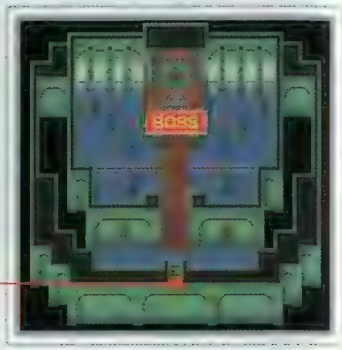
◎竜巻5F

✣小部屋



マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

◎竜巻6F

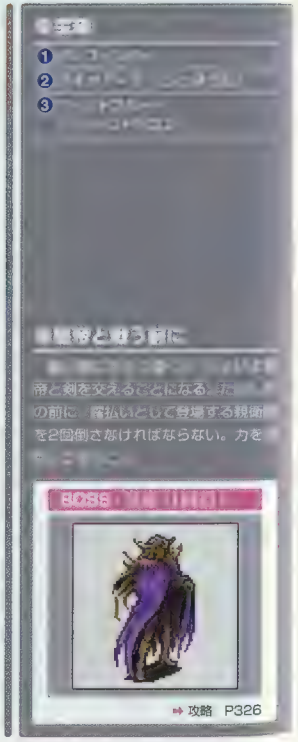


出現モンスター

■しんえいたい(0〜2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
■キャプテン(0〜3匹)／ラミア(1〜2匹)
■ゴートス(0〜2匹)／あくまのはな(1匹)
■しんえいたい(2〜4匹)
■ウッドゴーレム(1〜2匹)
■アイメーバ(1〜2匹)／ランドモルボル(0〜2匹)
■ウィザード(2〜5匹)
■キャプテン(0〜3匹)／ウィザード(1〜3匹)

■キャプテン(0〜3匹)／ラミア(1〜2匹)
■ゴートス(0〜2匹)／あくまのはな(1匹)
■しんえいたい(2〜4匹)
■ウッドゴーレム(1〜2匹)
■アイメーバ(1〜2匹)／ランドモルボル(0〜2匹)
■ウィザード(2〜5匹)
■キャプテン(0〜3匹)／ウィザード(1〜3匹)
■キラーマンティス(1〜4匹)／バンパイアガール(1〜2匹)

■グリーンドラゴン
■ジェネラル



ストーリーGUIDE 平和が訪れたかに見えたが……

新たな皇帝・レオンハルト

ついに皇帝を倒し、長く辛い戦いは幕を閉じた。反乱軍は勝ったのだ。しかし、平和を祝うフィン城に悪報が届いたのは、そのすぐあとのことだった。ダークナイトのレオンハルトが、皇帝に即位したというのだ。あのレオンハルトが、まさか！

ヒルダの話から、新皇帝レオンハルトは、帝国の本拠地・パラメキア城にいるということがわかる。ゴードンに「パラメキア」について尋ねてみると、難攻不落の要塞だが、以前ポールが忍び込んだことがあると自慢していたという。とにかくレオンハルトに会って、帝国と手を切るよう説き伏せなくては。

同志の尊い犠牲は、反乱軍の勝利によって報われた。

レオンハルトはかつての仲間。自分たちで決着をつけなくは。

シドの形見

ポールの家を訪れると、そこには重傷を負ったシドの姿があった。皇帝の竜巻にやられたのだという彼の口調はいつものように明るく荒っぽいが、どうも様子がおかしい。話しながらもみるみる衰弱していくシドは、ようやくベッドに横たわると、飛空船を貸してやると言い残して、永遠の眠りについた。

形見の飛空船は、打倒帝国のために使わせてもらおう。

ストーリーGUIDE パラメキア城へ入るには

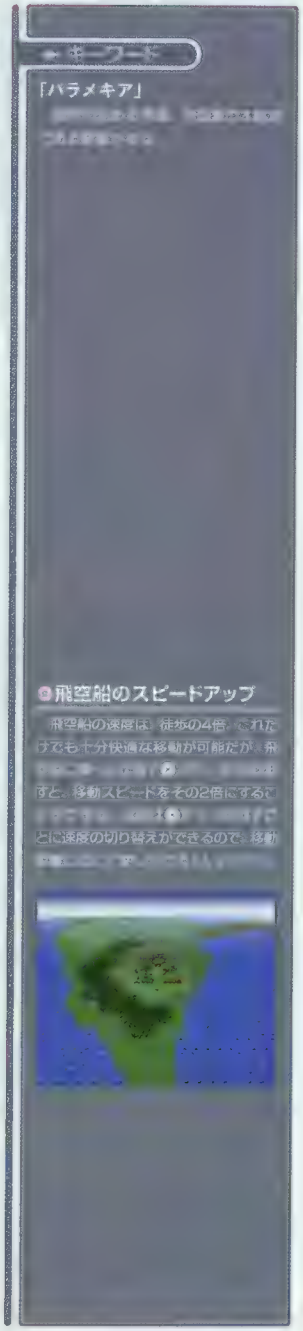
パラメキア城へ忍び込んだポール

ポフトの町で飛空船を手に入れたら、再びポールの家へ戻ろう。ポールに「パラメキア」について聞くと、ポールはかつて凧に乗ってパラメキア城へ忍び込んだことがあるという。地上からは近づけないパラメキア城でも、空からなら入り込めるということか。飛空船を譲り受けた今、パラメキア城への潜入はたやすいだろう。

難攻不落の敵本拠地も、空からの侵入は及びもつかなかったようだ。

◆キーワード

「パラメキア」

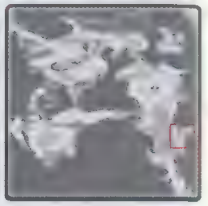


◎飛空船のスピードアップ

飛空船の速度は、徒歩の4倍。これだけでも十分快適な移動が可能だが、飛[illegible]すると、移動スピードをその2倍にすることができる。[illegible]とに速度の切り替えができるので、移動[illegible]

パラメキア城

城内で見受けられる絢爛豪華な装飾品は、そのまま帝国の権威を象徴しているか



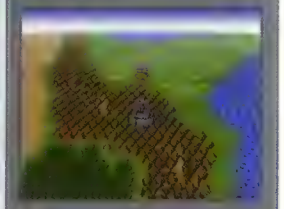
目的 かつての仲間・レオンハルトを説得する

攻略アドバイス

7階から潜入し、落とし穴から1階へ。そこから8階にある王座の間を目指す。途中で脱出はできず、テレポも使用できないので、一気に攻略するしかない。状態異常攻撃を仕掛けてくる敵が多いので、MPが切れてエスナが使えなくなると絶望的。エーテルを多めに用意すること。

うまく着陸するには

パラメキア城へ潜入するには、飛空船をうまく城の7階に着陸させなくてはならない。下の写真を参考に、飛空船の影を城の上空に合わせよう。通常スピードで…



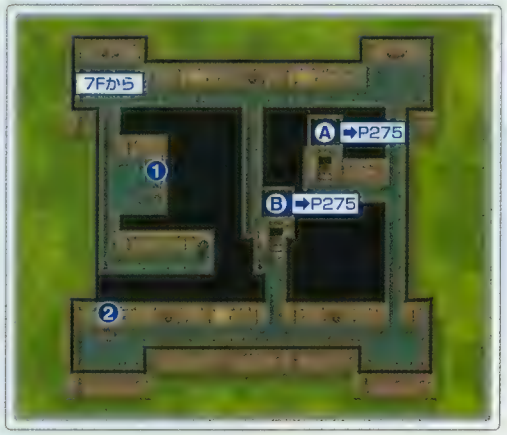
ここで会ったが100年目

この城には、オープニングで好き放題痛めつけてくれた憎き帝国兵・黒騎士が出現する。辛く厳しい戦いを経験できた今ならきっと…あのときの雪辱…

宝箱

❶ …
❷ …

パラメキア城1F



出現モンスター

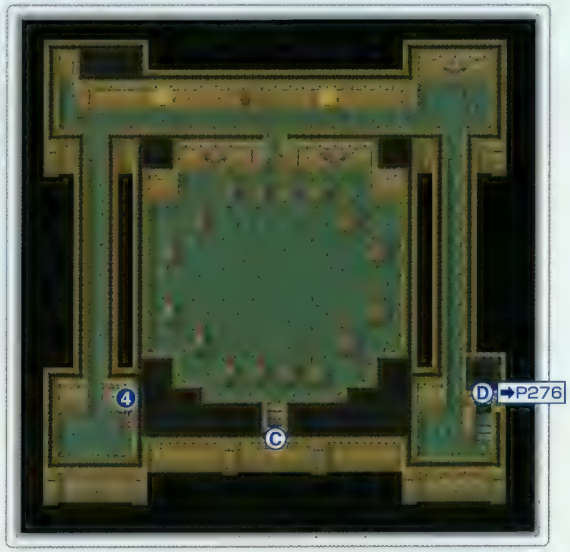
- キラーマンティス(1~4匹)／バンパイアガール(1~2匹)
- くろきし(0~2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
- アイメーバ(1~4匹)
- ゴートス(1~3匹)
- バンパイアガール(0~2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1~2匹)／あくまのはな(1~2匹)
- ジェネラル(1~2匹)
- こうていののろい(1匹)

くろきし
HP 1140
特徴 高い攻撃&防御力
➡ 攻略 P323

スカル
HP 640
特徴 魔法攻撃
➡ 攻略 P323

パラメキア城2F

パラメキア城3F



出現モンスター

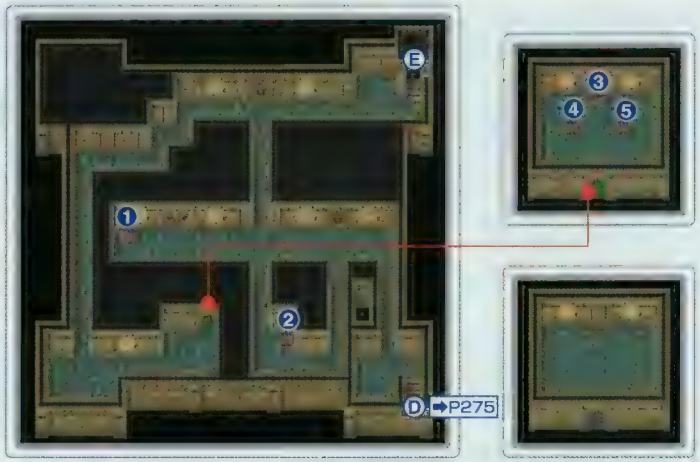
- くろきし(0~2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
- アイメーバ(1~4匹)
- ゴートス(1~3匹)
- バンパイアガール(0~2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1~2匹)／あくまのはな(1~2匹)
- ジェネラル(1~2匹)
- ラミア(2~4匹)
- こうていののろい(1匹)

- アイメーバ(1~4匹)
- ゴートス(1~3匹)
- バンパイアガール(0~2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1~2匹)／あくまのはな(1~2匹)
- ジェネラル(1~2匹)
- ラミア(2~4匹)
- コカトリス(1~2匹)／フライングレイ(2~4匹)
- こうていののろい(1匹)

- こうていののろい

ストーンゴーレム
HP 1800
特徴 高い攻撃&防御力
➡ 攻略 P323

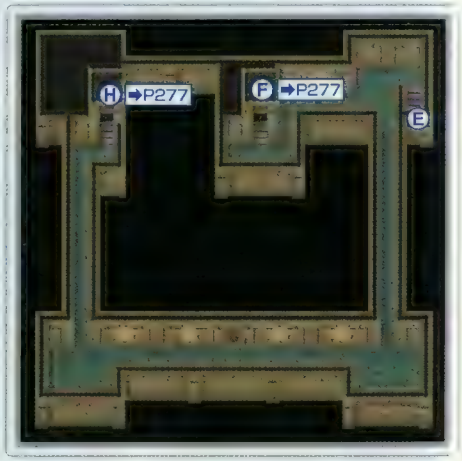
パラメキア城4F



✣小部屋

引き出し線のない扉は、この何もない小部屋に通じている。

パラメキア城5F



出現モンスター

▼パラメキア城4F

- ゴートス(1～3匹)
- バンパイアガール(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1～2匹)／あくまのはな(1～2匹)
- ジェネラル(1～2匹)
- ラミア(2～4匹)
- コカトリス(1～2匹)／フライングレイ(2～4匹)
- くろきし(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- デスフラワー(1～5匹)

▼パラメキア城5F

- バンパイアガール(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- スカル(1～2匹)／あくまのはな(1～2匹)
- ジェネラル(1～2匹)
- ラミア(2～4匹)
- コカトリス(1～2匹)／フライングレイ(2～4匹)
- くろきし(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- デスフラワー(1～5匹)
- スカル(2～6匹)

▼パラメキア城6F

- デスフラワー(1～5匹)
- スカル(2～6匹)
- キャプテン(0～3匹)／ウィザード(0～3匹)／ジェネラル(1匹)
- キャプテン(2～4匹)／クアール(0～2匹)
- くろきし(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- コカトリス(1～2匹)／フライングレイ(2～4匹)
- ラミア(2～4匹)
- ジェネラル(1～2匹)

宝箱

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]

「いやしのつえ」の効果

「いやしのつえ」は、攻撃した相手
これを使って味方のHPを回復する。
枚の熟練度を上げつつ、こちらの回復

パラメキア城6F

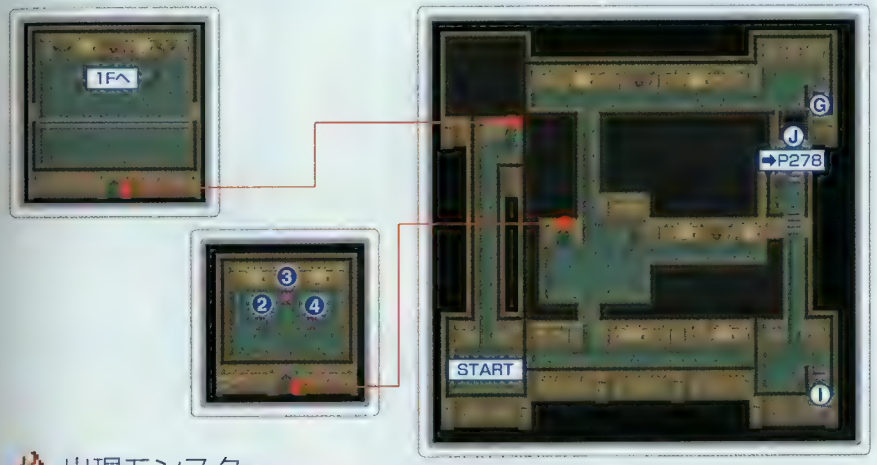
宝箱

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]

❶の宝箱について

の高い「サンブレード」は魅力だが、も
ティー編成をしているなら、無視し
まってもいい。いずれ、戦うこ
モンスターではあるのだが……。

パラメキア城7F



出現モンスター

▼パラメキア城6F

- スカル(1～2匹)／あくまのはな(1～2匹)
- ジェネラル(1～2匹)
- ラミア(2～4匹)
- コカトリス(1～2匹)／フライングレイ(2～4匹)
- くろきし(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- デスフラワー(1～5匹)
- スカル(2～6匹)
- キャプテン(0～3匹)／ウィザード(0～3匹)／ジェネラル(1匹)

▼[illegible]

- ラミアクイーン／クアール

▼[illegible]

※パラメキア城1Fと同じ

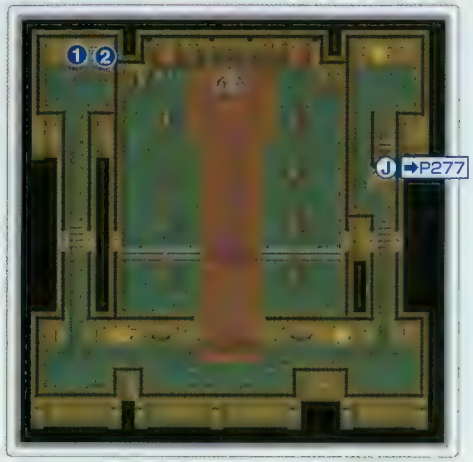
[illegible]

クアール

HP	1000
特徴	死の追加攻撃

➡攻略 P323

◎パラメキア城8F



出現モンスター

▼パラメキア城8F・小部屋

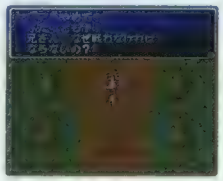
- ジェネラル(1～2匹)
- ラミア(2～4匹)
- コカトリス(1～2匹)／フライングレイ(2～4匹)
- くろきし(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
- デスフラワー(1～5匹)
- スカル(2～6匹)
- キャプテン(0～3匹)／ウィザード(0～3匹)／ジェネラル(1匹)
- キャプテン(2～4匹)／クアール(0～2匹)

EVENT GUIDE1 皇帝の復活

レオンハルトとの再会、リチャードとの別れ

パラメキア城の最上階、豪奢な絨毯の敷かれた王座の間に、レオンハルトがいた。「力こそすべて」そう言い放つレオンハルト。もう戦いは避けられないと思ったそのとき、王座に死んだはずの皇帝が現れた。地獄から蘇った皇帝は、目の前のすべてを消し去ろうと、業火を放つ。しかし次の瞬間、フリオニールたちを飛竜に乗せ、リチャードがひとり皇帝に挑みかかった。

飛竜が外へ出た瞬間、城は大爆発をおこして崩れ去った。リチャードはみんなを逃がすため、ひとり犠牲になったのだ。



友との悲しい再会。長い戦いがレオンハルトの心を変えたのか。

■皇帝

❶ [illegible]
❷ [illegible]

■レオンハルトと話す前に

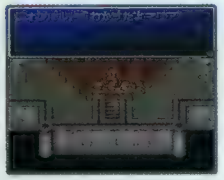
レオンハルトに話しかけると、そのままイベントに突入。その後リチャードがパーティーから外れてしまう。装備品はすべて外しておこう。

また、この城もクリア後に再び探索することはできないので、ここでも取りこぼしてみよう。

EVENT GUIDE2 黒騎士レオンハルト

新たな仲間

パラメキア城を脱出し、フィン城に戻ると、マリアは一緒に帝国と戦おうと、必死でレオンハルトを説得した。レオンハルトは悩みつつも、仲間になることを承諾。かつて帝国の手を逃れてフィンから旅立った4人が、ついに集結したのだ。



重要情報 パンデモニウムへの道

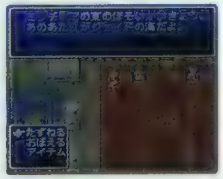
地獄へ通じる道・ジェイド

ゴードンによると、皇帝の復活と共に地中から出現したのは、地獄の城・パンデモニウムだという。

さらにヒルダからは、かつて「ジェイド」と呼ばれ、悪魔の通り道とされた太古の回廊があるという話を聞くことができる。

ジェイドの場所

ゴードンとレイラに「ジェイド」について尋ねてみると、どうやらミシディア大陸の東に位置する細い海峡のあたりに小さな泉があり、そこが「ジェイド」の入口になっているらしい。シド自慢の飛空船ならあっという間に着けるだろう。



EVENT GUIDE3 ディスト竜騎士団の秘宝

最強の剣「エクスカリバー」

ディスト城の親子にリチャードの死を告げると、ふたりは悲しみのあまり泣き崩れる。とうとうディストの竜騎士が絶滅してしまったのだ。母親のエリナに「りゅうきし」について尋ねてみると、彼女は竜騎士団の秘宝「エクスカリバー」を託す。

■レオンハルトのオススメ戦闘スタイル

[illegible]
剣士に(173ページ[illegible]

◆キーワード

「ジェイド」

地獄と地上をつなぐ通路。かつて地[illegible]きたと伝えられている。

■「エクスカリバー」の威力

[illegible]
か入れないかで、今後の旅は大きく変わってくるだろう。ジェイドに乗り込む前に、確実に入手しておきたい。

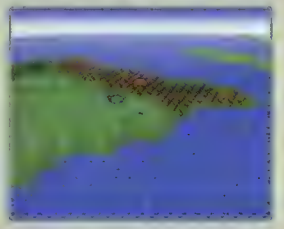
次の目的地までの道のり

フィン城～ジェイド～パンデモニウム

飛空船でミシディアの東海峡へ

いよいよ皇帝との最終決戦へ向けて旅立つときがやって来た。地獄の城へ乗り込むにあたって、ぬかりはないか、装備やアイテムなどをもう一度しっかり確認しておこう。

ジェイドのあるミシディアの東海峡へは、飛行船ですぐ行くことができる。泉のすぐそばに着陸すれば、モンスターに遭うこともない。



パンデモニウムとともに、小さな泉が現われた。これが地獄の道・ジェイドへの入口だ。

飛空船

途中のエリアに出現するモンスター

- ピットフィーント(0～3匹)／サラマンダー(1～2匹)
- メガバラサイト(2～5匹)
- ピットフィーント(2～6匹)
- キラーマンティス(2～5匹)／マンティスキング(1匹)
- ヘクトアイズ(1～5匹)
- サラマンダー(1～4匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)

メガバラサイト
HP 750
特徴 魔法攻撃
➡攻略 P323

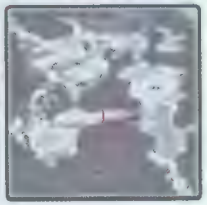
サラマンダー
HP 1290
特徴 ほのお攻撃
➡攻略 P323

マンティスキング
HP 1140
特徴 高い攻撃力
➡攻略 P324

アビスウォーム
HP 1290
特徴 たつまき攻撃
➡攻略 P324

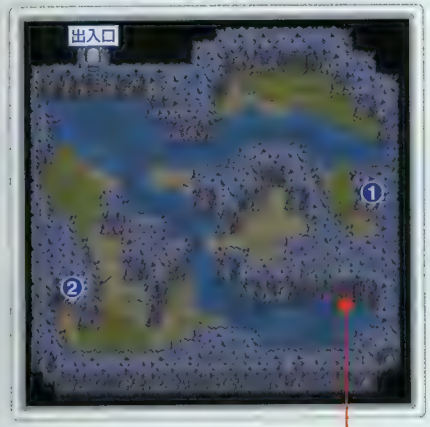
ヘクトアイズ
HP 1140
特徴 魔法攻撃
➡攻略 P324

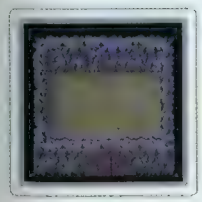
ジェイド



邪悪なモンスターたちが地上に這い出すときに通過してくるという、地獄と地上を繋ぐ洞窟。最深部からは、皇帝のいる地獄の城・パンデモニウムへ行くことができる。

目的 地獄の城・パンデモニウムを目指す





小部屋

マップ中に引き出し線のない扉は、この小部屋に通じている。

➡P282

攻略アドバイス

ジェイドから先にはセーブポイントがないので、地上で必ずセーブしておくこと。パンデモニウムを含めると、ダンジョンはこれまでの比ではないほど長い。途中には強い装備品がたくさん眠っているので、宝箱を回収しながら数回に分けて攻略しよう。この方法なら、ステータス不足できつい戦闘を強いられるパーティーでも、自ずと経験を積むことができる。一気に攻略する場合は、エーテルなどの回復アイテムを多めに持っていくといいだろう。

出現モンスター

- ヘクトアイズ(1～5匹)
- ホワイトドラゴン(1匹)
- サラマンダー(1～4匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガバラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)

スフィンクマイラ
HP 1140
特徴 ほのお攻撃
➡攻略 P324

◎ジェイドB2F

◎ジェイドB3F

魔法屋

デスのほん	10000ぎる
バーサクのほん	10000ぎる
ヘイストのほん	20000ぎる
フレアーのほん	40000ぎる

宝箱

1 [illegible]
2 なんきょくのかぜ
3 ネコのツメ(フルー[illegible]
4 [illegible]

滝の裏側に魔法屋

[illegible]ージを受けてしまう。しかし、滝の一番下、滝壺の裏の突き当たりでは、Ⓐボタンを押すと、見えない魔法屋へ入ることができる。

もしもバーサクの熟練度が低いようなら、ここで「バーサクのほん」をいくら[illegible]ーサク6の効果を得ることができる。防御力の高いモンスターを素早く倒すのに[illegible]

出現モンスター

[illegible]
- ホワイトドラゴン(1匹)
- サラマンダー(1～4匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガバラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーント(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)

ジェイトの[illegible]
- サラマンダー(1～4匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガバラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーント(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)

固定モンスター
- ブルードラゴン
- キングベヒーモス

◎ジェイドB4F

◎ジェイドB5F

出現モンスター

[illegible]
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガバラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーント(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)

[illegible]
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガバラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーント(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)
- さつじんノコギリ(0～2匹)／スフィンクマイラ(1～3匹)

[illegible]
- レッドドラゴン

宝箱

1 [illegible]
2 [illegible]
3 ドラゴンアーマー
4 イージスのたて
5 ホーリーランス
6 [illegible]
7 まもりのゆびわ
8 [illegible]

[illegible]

レッドドラゴン

HP	5000
特徴	ほのお攻撃

➡攻略 P324

ジェイドB6F

出現モンスター

- アビスウォーム(1～5匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガバラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーント(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)
- さつじんノコギリ(0～2匹)／スフィンクマイラ(1～3匹)
- アビスウォーム(0～2匹)／ヘクトアイズ(1匹)

地獄へ続く道

ついに、ここからパンデモニウムに突入することになる。ジェイドのモンスター[illegible]いったん地上に戻って鍛え直そう。

パンデモニウム突入前に、パーティーを見直してみよう

ここまで来ると、パーティーのステータスにはプレイヤーの個性が色濃く反映されているはず。そこで、ここでは最終決戦に向けて、満たしておきたい基本的な要素を紹介しよう。

ステータス

前衛のHPは1500以上、回避率は7以上確保したい。最大HPが高ければ、回避率はもう少し低くても大丈夫だろう。後衛のHPや回避率は前衛の7割。魔法使いなら、最大MPは200ほどあると心強い。

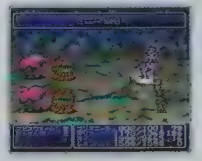
装備品

武器は追加効果のあるものをアイテムとして用意し、物理攻撃が強いものを装備しておく。防具は防御力そのものよりも、「リボン」に代表されるようなステータス異常を防ぐもの、属性耐性のあるもの、ステータスをアップさせるものを優先的に！

「ブラッドソード」「こだいのつるぎ」は、いつでも使えるように。

魔法

脱出のためテレポは必須。エスナ、ブリンク、バーサクの熟練度は5以上、ケアルは10前後は欲しい。精神の高い仲間にミニマム8～10を唱えさせると、敵を無力化できて超強力だ。余裕があればぜひ熟練度を上げておこう。

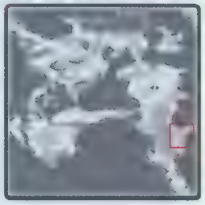


「せいじゃのこころ」→「ミニマム8～10」のコンボは強烈。

28

パンデモニウム

ワールドマップ P-8



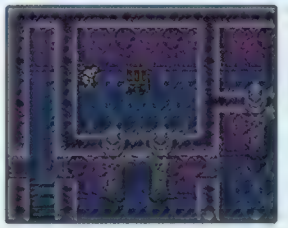
ついにたどり着いたパンデモニウム。邪悪なモンスター[illegible]宿がいる。この最後の戦いに勝利し、世界に[illegible]

目的 蘇った皇帝を倒し、平和を取り戻す

攻略アドバイス

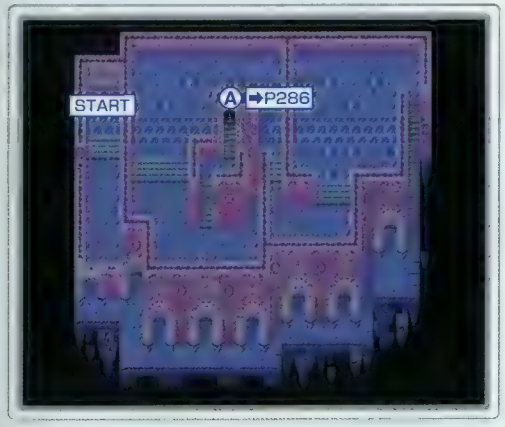
ラストダンジョンとなるパンデモニウムには、最強クラスのモンスターが多数出現する。一戦一戦慎重に、パーティーの総力を結して挑もう。幸いテレポでいつでも脱出することができるので、ジェイドと同様、宝箱を回収しながら数回に分けて攻略するのがおすすめだ。

特にパンデモニウムには最強の装備品が隠されている。ただし、それらが入っている宝箱には、強力なモンスターが出現するため、手に入れるのは容易なことではない。あまり戦力に差があるようなら、まずは、宝箱に出現するモンスターの攻略に目的を絞り、パーティーを鍛えよう。



通り抜けられる壁も多い。マップを参考にして、宝箱をすべてゲットしよう。

パンデモニウム1F



出現モンスター

- デスライダー(1～4匹)
- マンティスデビル(1～4匹)
- デスライダー(1～2匹)／マンティスデビル(0～2匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹)
- ミスリルゴーレム(1～2匹)
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)

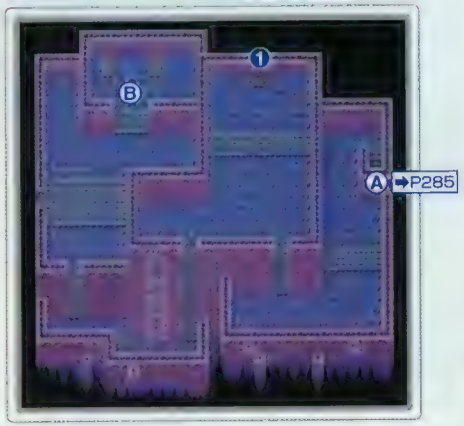
主要モンスター

デスライダー
HP 1290
特徴 HP吸収
➡攻略 P325

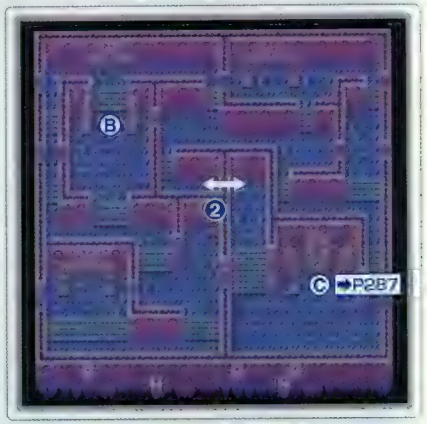
マンティスデビル
HP 1290
特徴 麻痺攻撃
➡攻略 P325

ミスリルゴーレム
HP 2000
特徴 高い攻撃&防御力
➡攻略 P325

パンデモニウム2F



パンデモニウム3F



出現モンスター

▼パンデモニウム2F

- デスライダー(1～2匹)／マンティスデビル(0～2匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹)
- ミスリルゴーレム(1～2匹)
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)

▼パンデモニウム3F

- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹)
- ミスリルゴーレム(1～2匹)
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)

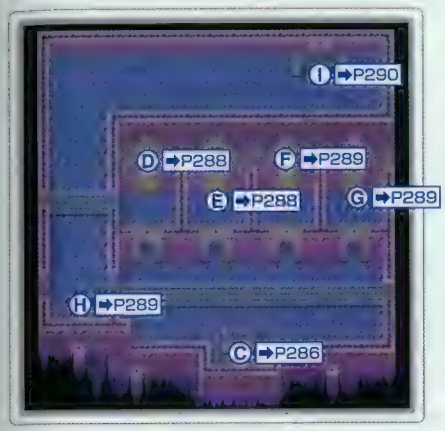
ワープホールが階層をつなぐ

階は、すべてワープホールで繋がってい
び込むと、次の階層に移動できるのだ。
しかし、階段と違い、このワープホール
は一方通行になっている。一度ワープ
すると戻ることはできないので、宝箱の

宝箱

1
2

パンデモニウム4F



左の扉から攻略

出現モンスター

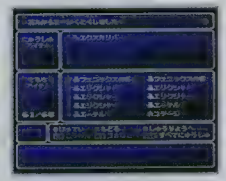
▼パンデモニウム4F

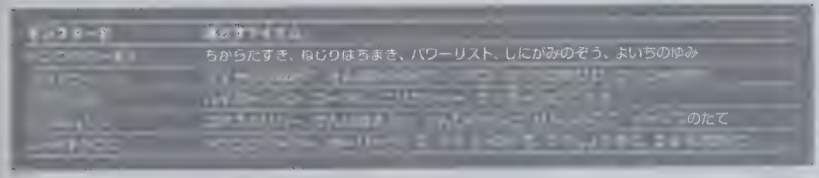
- ミスリルゴーレム(1～2匹)
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／クアール(0～5匹)
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)

モンスターが落とすレアアイテム

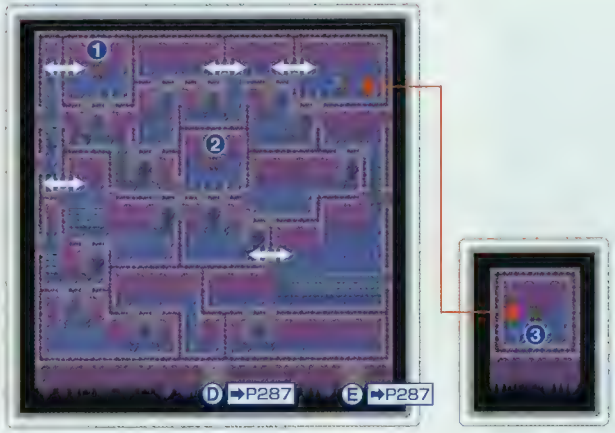
パンデモニウムで遭遇するモンスターは、貴重なアイテムを持っていることが多い。特にあらゆるステータス異常を防ぐ「リボン」は、パーティ全員に装備させたいアイテムだ。

また「エクスカリバー」や「げんじのよろい」などは、所持しているテツキョジンが非常にレアなため、かなり入手が難しい。下の表を参考に、積極的に狙っていこう。





◎パンデモニウム5F

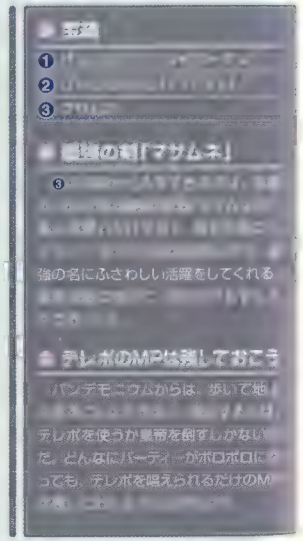


出現モンスター

▼パンデモニウム5F
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／クアール(0～5匹)
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
- テツキョジン(1匹)

▼固定モンスター
- ゾンビボーゲン
- ティアマット

▼パンデモニウム小部屋
- ラウンドウォーム(1～3匹)
- ファイアギガース(1～3匹)
- アイスギガース(1～3匹)
- レッドドラゴン(1匹)
- キングベヒーモス(1匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0～5匹)
- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)



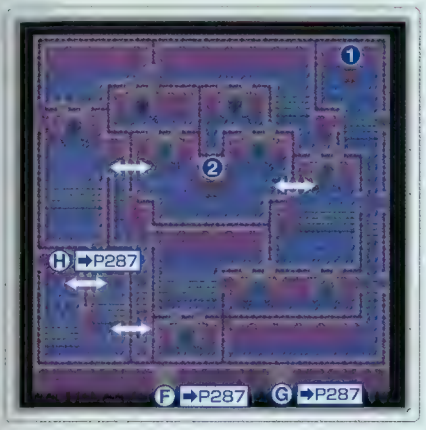
▼主要なモンスター

テツキョジン
HP 3500
特徴 攻撃回数が多い
➡攻略 P325

ゾンビボーゲン
HP 2500
特徴 魔法攻撃
➡攻略 P325

ティアマット
HP 5000
特徴 高い攻撃&防御
➡攻略 P325

◎パンデモニウム6F



出現モンスター

▼パンデモニウム6F
- クアール(1～6匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／クアール(0～5匹)
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
- ファイアギガース(1匹)／ボム(3～4匹)
- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)
- テツキョジン(1匹)

▼宝箱モンスター
- ベルゼブル
- アスタロート

▼主要なモンスター

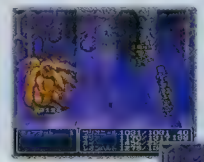
ベルゼブル
HP 5000
特徴 魔法攻撃
➡攻略 P326

アスタロート
HP 7000
特徴 HP吸収
➡攻略 P326

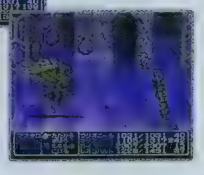
宝箱の中には、最強の装備品と最強の敵

5階と6階の宝箱に潜むティアマット、ベルゼブル、アスタロートは、ザコとしては出現しない特殊なモンスター。最強の装備品を守るだけあって、その能力も最高レベルだ。

この3体との戦闘では、「こだいのつるぎ」と「ブラッドソード」が猛威を振るう。ステータス異常を引き起こす魔法は、「リボン」「しろのローブ」「イージスのたて」などで無効化。ベルゼブルのブリンクが面倒なので、「マサムネ」や「エクスカリバー」を装備させた仲間にバーサクを使って、早めに倒すこと。



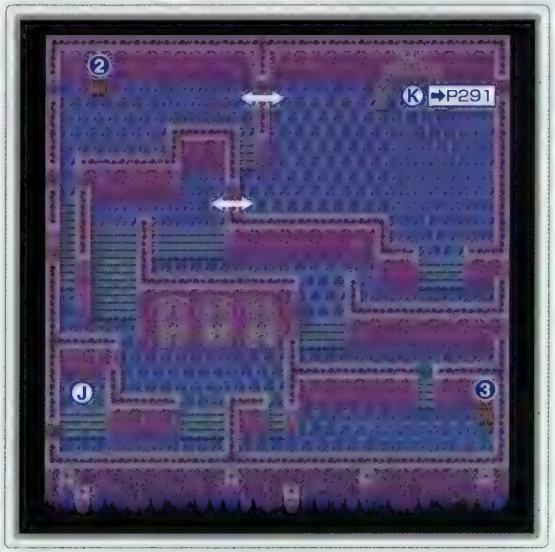
3体とも最大HPが非常に高いので、「ブラッドソード」が有効だ。



「こだいのつるぎ」で能力を下げておけば、アスタロートのHP吸収攻撃も痛くない。

パンデモニウム7F

パンデモニウム8F



出現モンスター

- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ウルフデビル(2～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／クアール(0～5匹)
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
- ファイアギガース(1匹)／ボム(3～4匹)
- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0～5匹)
- テツキョジン(1匹)

- ラミアクィーン(1匹)／クアール(0～5匹)
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
- ファイアギガース(1匹)／ボム(3～4匹)
- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0～5匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- キングベヒーモス(1匹)
- ラウンドウォーム(1～3匹)

パンデモニウム9F

パンデモニウム亜空間

出現モンスター

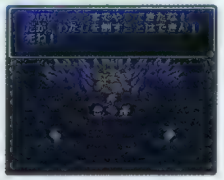
- ウルフデビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
- ファイアギガース(1匹)／ボム(3～4匹)
- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0～5匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- キングベヒーモス(1匹)
- ラウンドウォーム(1～3匹)
- ファイアギガース(1～3匹)

- アイスギガース(1匹)／ボム(2～4匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0～5匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- キングベヒーモス(1匹)
- ラウンドウォーム(1～3匹)
- ファイアギガース(1～3匹)
- レッドドラゴン(1匹)

EVENT GUIDE 最終決戦

究極の力を手に入れた悪魔

長い戦いの末に、ついに皇帝のもとへたどり着いたフリオニールたち。地獄で邪悪な力を得て蘇った皇帝は、人の心どころか姿さえも失い、邪悪な姿をさらしていた。もはや魔物と呼ぶにふさわしいものになり果てたこの皇帝がいる限り、世界に平和は訪れない。今こそ皇帝を倒し、永き悪夢に終止符を打つのだ……！



亜空間に鎮座する皇帝の姿は、どの魔物よりも邪悪なものだった。

エピローグ

悲劇は終わった
地獄の城は
皇帝の命の灯火とともに　消え去った

勇敢な戦士たちの
死によってもたらされたこの平和を
いつまでもいつまでも
大切にしていこう

ヨーゼフ　ミンウ　リチャード　シド……
彼らの雄姿を忘れない
彼らの勇気を語り継いでいこう

そう　悲劇は終わったのだ

4人の若者が歩むのは
自ら見出した　別々の道
穏やかな陽光に包まれた
戦いのない　眩しい明日への道――

©1988 YOSHITAKA AMANO

Epilogue

DATA

データ

白魔法データ

◆◆ 白魔法には、パーティーの回復や強化するものが多い。使用者の精神が高いほど、効果や成功率が上昇する。

ケアル	属性	なし　効果　HPを回復する。
	備考	最初に覚えておくべき、重要な魔法。最低でもふたり以上に覚えさせ、熟練度レベルを上げておきたい。アンデッド系のモンスターにダメージを与えることもできる。
レイズ	属性	なし　効果　戦闘不能状態を回復する。
	備考	戦闘中以外に使えば、必ず治療が成功する。ケアル同様、ふたり以上に覚えさせておきたい。アンデッド系のモンスターに使えば、一撃必殺を狙える。
バスナ	属性	なし　効果　戦闘終了後には自然回復する一時的なステータス異常を回復する。
	備考	熟練度レベルによって、回復できるステータス異常が変化する。早めに習得して少しずつレベルを上げておきたい。
エスナ	属性	なし　効果　戦闘終了後も自然回復しない永続的なステータス異常を回復する。
	備考	石、蛙といった全滅につながるステータス異常を治すために、絶対必要。少なくとも、熟練度レベルを5以上にはしておこう(298ページ参照)。
バリア	属性	なし　効果　バリアを張り、敵の特殊攻撃を防ぐ。
	備考	特殊攻撃を多数使用してくるモンスターに出会ってしまったときに、ぜひとも使用したい。かなりダメージを軽減させることができる。
ブリンク	属性	なし　効果　分身を作りだし、回避率を上げる。
	備考	攻撃力が高い、もしくは恐ろしい追加効果を持つモンスターとの戦闘で重宝する重要魔法。直接攻撃主体のボス戦では、必ず前衛メンバーを中心にかけておこう。
プロテス	属性	なし　効果　一時的に防御力を上げる。
	備考	物理攻撃主体のモンスターとの戦闘では、必ず前衛メンバーにかけておきたい。また長期戦が予想されるボスクラスのモンスターとの戦いでは必須と考えたい。
シェル	属性	なし　効果　一時的に魔法防御力を上げる。
	備考	魔法攻撃を主体に攻撃するモンスター多いので、ダメージを軽減させたいならぜひとも習得しておこう。プロテスと併せて唱えておくとより安全。
ウォール	属性	なし　効果　黒魔法を防ぐ、壁を張る。
	備考	魔法防御力の増加は、物語の中盤以降、一撃死の魔法や特殊攻撃を使用してくるモンスターが増えてから本領を発揮する。全滅する確率をぐっと減らすことができる。
デスペル	属性	なし　効果　特殊攻撃を防ぐバリアを破壊する。
	備考	複数の属性に対して耐性があるモンスターとの戦闘で役立つ。そういったモンスターは弱点を持っていることが多いので、ほかの攻撃魔法と組み合わせて使っていこう。

ミニマム	属性	物質変化　効果　相手をこびと状態にする。
	備考	物質変化に耐性を持つモンスターは少ない上、こびと状態にすれば相手を倒したことになる。熟練度レベルを上げれば、一撃必殺の頼もしい魔法になる。
サイレス	属性	神経　効果　相手を沈黙状態にする。
	備考	威力を発揮するのはもちろん,魔法を多用するモンスターとの戦いにおいて。強力な魔法を封じてしまえば、その戦いを制したと言えるほどに、戦闘は有利になるはずだ。
アンチ	属性	精神攻撃　効果　相手のMPにダメージを与える。
	備考	味方を攻撃対象にし、MPを減らすことで最大MPを上昇させる使い道が有効(11ページ参照)。魔法がうっとうしいモンスターとの戦闘でも、使ってみよう。
フォーグ	属性	精神攻撃　効果　魔法を忘れさせ、使えなくする。
	備考	サイレス同様、魔法を使うモンスターとの戦闘で使用したい。熟練度レベルを上げて成功率を上昇させれば、終盤の戦いでも十分使える。
スロウ	属性	神経　効果　相手の攻撃回数を減らす。
	備考	やっかいな特殊攻撃を持つモンスターに使えば、かなり戦闘が楽になる。また物理攻撃の一撃が強力なモンスターに対しても有効な魔法だ。
チェンジ	属性	物質変化　効果　HPとMPを相手と入れかえる。
	備考	自分の体力をわざと減らしておき、強いモンスターとHP・MPを入れ替えるという戦法が可能。逆に、敵を弱らせてから使えば、最大HP・MPを上げることができる。
フィアー	属性	精神攻撃　効果　相手を怖がらせ、戦線離脱させやすくする。
	備考	ピンチのときに使いたいところだが、HPが高ければ、弱いモンスターは自分から逃げていってしまう。こちらが十分に強くなる後半では、あまり必要ではないだろう。
テレポ	属性	物質変化　効果　相手を次元の彼方に転送する。
	備考	テレポを使わないと脱出できないダンジョンがいくつかあるので、絶対に覚えておこう。戦闘中に使えば、ミニマム同様、一撃必殺魔法としての効果にも期待できる。
ホーリー	属性	なし　効果　聖なる力で、ダメージを与える。
	備考	黒魔法のフレアー同様、属性に耐性を持っていたり、属性攻撃を吸収してしまうモンスターに有効。精神が高ければ、フレアーよりホーリーを覚えさせよう。
アルテマ	属性	なし　効果　古代から伝わる究極の攻撃魔法。
	備考	属性がないので、どんなモンスターにもそつなくダメージを与えることができる。使用者のステータスが高いほど、威力が上がる(266ページ参照)。

黒魔法データ

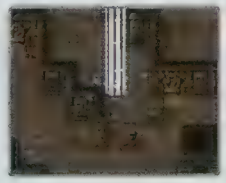
◆黒魔法には、敵にダメージを与える攻撃魔法が多い。その威力や成功率は、使用者の知性が高いほど上がる。

ファイア	属性	炎
	効果	炎で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	氷の地帯に棲むモンスターや、アンデッド系のモンスターに高い威力を発揮する。炎を弱点とするモンスターは多いので、必ず覚えておきたい魔法のひとつだ。
サンダー	属性	稲妻
	効果	稲妻で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	主に、海の上で遭遇するモンスターに対して効果的な攻撃魔法。雷属性の特殊攻撃を持つモンスターには、吸収されてしまうことが多いので注意しよう。
ブリザド	属性	凍気
	効果	冷気で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	ファイアと並び、絶対に覚えておきたい魔法のひとつ。序盤の強敵・アダマンタイマイをはじめ、凍気を弱点に持つ強敵は多いので、じっくり育てれば終盤まで十分に利用できる。
クラウダ	属性	毒
	効果	毒素で攻撃し、ダメージを与える。
	備考	ストーンゴーレム、ブルードラゴン、サンダーギガースといった後半に出現する強敵は、毒を弱点に持っている。余裕があれば、熟練度を上げておいて損はない。
ドレイン	属性	なし
	効果	相手のHPを吸収し、自分のHPを回復する。
	備考	アンデッド系のモンスターに使うと、逆にHPを吸収されてしまうので注意が必要。使用者のHPを回復させるため、最大HPが上がりにくくなるという欠点もある。
アスピル	属性	なし
	効果	相手のMPを吸収し、自分のMPを回復する。
	備考	なかなか入手できないレアな魔法。ウィザードが落とすことがあるので、ぜひ手に入れておきたい。味方に使えば、対象者の最大MPを簡単に上げることができる。
フレアー	属性	なし
	効果	核融合を起こし、高熱でダメージを与える。
	備考	早い時期にウィザードから入手できれば、育てておいてもいい。無属性なので、属性に耐性を持っていたり、属性攻撃を吸収してしまうモンスター相手に多用していこう。
スリプル	属性	精神攻撃
	効果	相手を眠り状態にする。
	備考	同じ効果を持つ武器に「ねむりのけん」がある。魔法は敵全体に対しても使用可能なので、戦いの状況によって使い分けていこう。
スタン	属性	神経
	効果	相手をマヒ状態にする。
	備考	神経を弱点に持つモンスターは非常に限られる。ただしこの魔法が効けば、ボスクラスの敵との戦いも非常に有利に進められる。
ストップ	属性	物質変化
	効果	相手の動きを止めて、動けなくしてしまう。
	備考	主に強敵との戦いで使っていきたい魔法。物質変化に耐性を持つモンスターは少ないので、成功すれば、戦局を一気に有利にできる。

コンフュ	属性	精神攻撃
	効果	相手を混乱状態にする。
	備考	モンスターが多数出現したとき、あるいは大勢で攻められたときにぜひとも使いたい。成功すれば同士討ちを狙え、ほとんど手を下すことなく倒すことができる。
ブライン	属性	神経
	効果	相手を暗闇状態にする。
	備考	物理攻撃の威力が強いモンスターに対して使用したい。ただし必ずしも攻撃を外させるわけではないので、ほかの魔法と組み合わせて使うとより効果的だ。
カーズ	属性	精神攻撃
	効果	相手を呪い状態にする。
	備考	同じ効果を持つ武器に「こだいのつるぎ」がある。モンスターの出現数によって、全体に呪いの効果を及ぼす魔法と使い分けて使用していきたい。
トード	属性	物質変化
	効果	相手を蛙状態にする。
	備考	物質変化に耐性を持つモンスターは少ないし、一撃死魔法なので、序盤でキャプテンから入手することができたら、ぜひレベルを上げておこう。
ブレイク	属性	物質変化
	効果	相手を石状態にする。
	備考	トードと同じく一撃死魔法。レベルを上げておけば、不意に強敵に出会ってしまったときなど、いざというときに心強い魔法となるだろう。
デス	属性	死
	効果	相手を即死させる。
	備考	レベルを上げて成功率を上げておけば、かなりの確率でモンスターを一撃死させることができる。アンデッド系のモンスターに使うと吸収されてしまうので、注意しよう。
デジョン	属性	物質変化
	効果	相手を異次元へ転送し、その存在を消してしまう。
	備考	戦闘中でなく、ダンジョン内の移動手段としては、使いどころは少なくない(298ページ参照)。宝箱を取り忘れたときや、落とし穴に落ちたときなどに活用しよう。
バーサク	属性	なし
	効果	一時的に攻撃力を上げる。
	備考	防御力の高い、もしくは力の差のあるモンスターとの戦闘には欠かせない魔法。早めに熟練度レベルを上げて、パーティを強化しよう。
ヘイスト	属性	なし
	効果	一時的に攻撃回数を上げる。
	備考	「こだいのつるぎ」、「ねむりのけん」、「ブラッドソード」など、追加効果は強力だが、攻撃力は今ひとつといった武器と組み合わせて使うと、効果的だ。
オーラ	属性	なし
	効果	特殊なオーラで武器を包み、武器の攻撃力を上げる。
	備考	特殊なオーラによって、敵の種族による有効属性を付加させる。特定のモンスターとの戦いで使用すれば、より多くのダメージを与えられる。

戦闘中以外で使用可能な魔法とその効果

戦闘中以外で使用できる魔法は、レイズ、テレポ、デジョン、ケアル、エスナの5種類のみ。戦闘中に使用した場合と効果が異なるものもあるので、ここでそれぞれの魔法の特性と効果について詳しく解説していく。ちなみに、戦闘中以外で魔法を使った場合、熟練度ポイントはその魔法のレベルに関わらず2アップする。



回復系、移動系の5種類の魔法は、フィールド上やダンジョン内でも使用可能なのだ。

レイズ

戦闘不能状態の仲間にのみ使用可。HPの回復量は、対象の最大HPと使用者のレイズの熟練度レベルが高いほど、多くなる。対象が全員の場合、HPの回復量は、対象がひとりの場合の約半分だ。

テレポ

ダンジョン内から地上まで、一気にワープすることができる。テレポの熟練度レベルが16未満だと、使用者のHPが大きく減少してしまうので注意が必要。地上と一部のダンジョン内では使用不可。

デジョン

デジョンの熟練度レベルと同じ数だけ、前の階層やフロアにワープすることができる。例えばレベル3なら、3つ前のマップや階層に戻れるのだ。地上と一部のダンジョン内では使用不可。

ケアル

対象者のHPを回復する。対象がひとりの場合、HPの回復量は「使用者のケアルの熟練度レベル×40〜79」で決まる。対象が全員の場合、HP回復量はぐっと減り、「使用者のケアルの熟練度レベル×10〜19」で決定される。

対象が戦闘不能、もしくは石状態のときと、HPがまったく減っていないときは、使用不可。

熟練度レベルに掛けられる数字、すなわちHP回復量は、ランダムで決まる。

エスナ

なんらかのステータス異常にかかっている仲間にのみ、使用可能。全員に使用した場合、ステータス異常にかかっていない仲間には、なんの効果も及ぼさない。

使用者のエスナの熟練度レベルと、ひとりに使用したか全員に使用したかによって、治療できる状態異常が違う。詳しくは、下の表を参考にしてほしい。

戦闘不能を治した場合、単体使用、全体使用ともに、対象者はHP1で復活。

◉対象がひとりの場合

LV	毒	暗闇	沈黙	混乱	睡眠	麻痺	石化
Lv.7以上	○	○	○	○	○	○	○
Lv.6	×	○	○	○	○	○	○
Lv.5	×	×	○	○	○	○	○
Lv.4	×	×	×	○	○	○	○
Lv.3	×	×	×	×	○	○	○
Lv.2	×	×	×	×	×	○	○
Lv.1	×	×	×	×	×	×	○

◉対象が全員の場合

LV	毒	暗闇	沈黙	混乱	睡眠	麻痺	石化
Lv.7以上	○	○	○	○	○	○	○
Lv.6	×	○	○	○	○	○	○
Lv.5	×	×	○	○	○	○	○
Lv.4	×	×	×	○	○	○	○
Lv.3	×	×	×	×	○	○	○
Lv.2	×	×	×	×	×	○	○
Lv.1	×	×	×	×	×	×	○

武器データ

物理攻撃を行なう武器は、全部で6タイプある。それぞれの特徴を把握し、キャラクターにあった武器を装備しよう。

攻撃力	その武器の威力。
回避率	敵の物理攻撃を回避する確率。
追加効果	攻撃した際に付加される効果。
買値	店で購入するときの値段。売っていないものは「−」と表記。
売値	店に売却するときの値段。買値の半額。
主な入手先	武器を入手できる場所（店：店で販売、宝：宝箱、落：モンスターが落とす）。
属性	その武器の特性。「なし」は無属性を表す。
使用効果	戦闘中にアイテムとして使うと現われる魔法の効果。
有効種別	よりダメージを与えることができるモンスター。詳しくは326ページ参照。

ナイフ

ナイフは全部で7種類。中でも回避率が高い「マインゴーシュ」は盾の代わりとして、装備させてもいい。

	攻撃力	回避率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
ナイフ	3	1	なし	150	75	店・アルテアの町	なし	なし	なし
ダガー	7	1	なし	400	200	店・パルムの町	なし	なし	なし
ミスリルナイフ	14	1	なし	800	400	店・アルテアの町	なし	なし	なし
マインゴーシュ	32	5	なし	−	750	宝・大戦艦	なし	なし	なし
オリハルコン	50	1	なし	−	1500	宝・フィン城地下	なし	なし	キラーフィッシュなど
リッパーナイフ	69	1	追加ダメージ	−	4000	宝・竜巻	なし	なし	なし
ネコのツメ	86	1	なし	−	6000	宝・ジェイド	なし	なし	インプなど

剣

剣は武器の中でもっとも多い全14種類。「ブラッドソード」でアンデットを攻撃すると、HPを吸収されてしまうので注意しよう。

	攻撃力	回避率	追加効果	買値	売値	主な入手先	属性	使用効果	有効種別
ブロードソード	8	1	なし	400	200	店・アルテアの町	なし	なし	なし
ロングソード	13	1	なし	600	300	店・サラマンドの町	なし	なし	なし

ミスリルソード	攻撃力	20	買値	1800	主な入手先	店・アルテアの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	900	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
こだいのつるぎ	攻撃力	25	買値	–	主な入手先	宝・雪原の洞窟	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	1250	属性	なし			
	追加効果	呪い			使用効果	なし			
ねむりのけん	攻撃力	30	買値	–	主な入手先	宝・大戦艦	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	2000	属性	なし			
	追加効果	眠り			使用効果	なし			
ウィングソード	攻撃力	42	買値	5000	主な入手先	店・フィンの町	有効種別	キマイラ、ホワイトドラゴンなど	
	回避率	1	売値	2500	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
ブラッドソード	攻撃力	0	買値	–	主な入手先	宝・フィン城地下	有効種別	なし	
	回避率	0	売値	4000	属性	なし			
	追加効果	HP吸収			使用効果	なし			
だいちのつるぎ	攻撃力	52	買値	–	主な入手先	宝・リバイアサン	有効種別	ベヒーモスなど	
	回避率	1	売値	5000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
フレームソード	攻撃力	63	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	5000	属性	炎			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
アイスブランド	攻撃力	72	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	7500	属性	凍気			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
ディフェンダー	攻撃力	78	買値	–	主な入手先	宝・竜巻	有効種別	なし	
	回避率	8	売値	10000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
サンブレード	攻撃力	83	買値	–	主な入手先	宝・パラメキア城	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	12500	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
エクスカリバー	攻撃力	100	買値	–	主な入手先	イベント(279ページ参照)	有効種別	オーガ、キマイラ、ホワイトドラゴンなど	
	回避率	1	売値	65000	属性	全属性			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
マサムネ	攻撃力	150	買値	–	主な入手先	宝・パンデモニウム	有効種別	なし	
	回避率	2	売値	40000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	味方全員にヘイスト11をかける			

杖

杖は全9種類。攻撃相手の体力を回復する「いやしのつえ」で、アンデッドを攻撃するとダメージを与えることができるのだ。

つえ	攻撃力	4	買値	250	主な入手先	店・アルテアの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	125	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
メイス	攻撃力	9	買値	500	主な入手先	店・バルムの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	250	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
ミスリルメイス	攻撃力	16	買値	1500	主な入手先	店・アルテアの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	750	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			

ウェアバスター	攻撃力	28	買値	3000	主な入手先	店・フィンの町	有効種別	ウェアウルフ、スタナーなど	
	回避率	1	売値	1500	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
まじゅつのつえ	攻撃力	40	買値	–	主な入手先	宝・ディストの洞窟	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	2500	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	敵全体にサンダー5で攻撃する			
ちからのつえ	攻撃力	53	買値	8000	主な入手先	店・ミシディアの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	4000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
まどうしのつえ	攻撃力	64	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	5000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	敵味方ランダムにクラウダ16で攻撃する			
いやしのつえ	攻撃力	78	買値	–	主な入手先	宝・パラメキア城	有効種別	ゾンビなど	
	回避率	1	売値	6000	属性	なし			
	追加効果	攻撃対象のHPを回復する			使用効果	なし			
ダイヤメイス	攻撃力	90	買値	–	主な入手先	宝・ジェイド	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	7500	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			

斧

剣と比べると、種類も少なく、使える追加効果もない。とはいえ、防御力の高いオーガ系に絶大な威力を誇る「オーガキラー」は魅力だ。

アクス	攻撃力	10	買値	500	主な入手先	店・ガテアの村	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	250	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
バトルアクス	攻撃力	15	買値	800	主な入手先	店・サラマンドの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	400	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
ミスリルアクス	攻撃力	22	買値	2000	主な入手先	店・バルムの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	1000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
まじんのおの	攻撃力	27	買値	10000	主な入手先	店・南の島	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	5000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
オーガキラー	攻撃力	58	買値	15000	主な入手先	店・ミシディアの町	有効種別	オーガなど	
	回避率	1	売値	7500	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			
ポイズンアクス	攻撃力	76	買値	–	主な入手先	宝・竜巻	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	10000	属性	毒			
	追加効果	猛毒			使用効果	なし			
ルーンアクス	攻撃力	95	買値	–	主な入手先	宝・ジェイド	有効種別	レッドソウルなど	
	回避率	1	売値	25000	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	敵全体にフォーグ6で攻撃する			

槍

槍には、使用効果を持つものがふたつある。特にいなずま16と同じ効果の「サンダースピア」は強力。知性の高い者に持たせよう。

ジャベリン	攻撃力	6	買値	300	主な入手先	店・アルテアの町	有効種別	なし	
	回避率	1	売値	150	属性	なし			
	追加効果	なし			使用効果	なし			

スピア	攻撃力	11	買値	500	主な入手先	店・バフスクの町	有効種別	なし
	回避率	1	売値	250	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
ミスリルスピア	攻撃力	18	買値	1500	主な入手先	店・アルテアの町	有効種別	なし
	回避率	1	売値	750	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
トライデント	攻撃力	30	買値	5000	主な入手先	店・フィンの町	有効種別	キラーフィッシュなど
	回避率	1	売値	2500	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
まじんのやり	攻撃力	42	買値	10000	主な入手先	店・南の島	有効種別	アメーバ、キマイラなど
	回避率	1	売値	5000	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
ほのおのやり	攻撃力	54	買値	15000	主な入手先	店・ミシディアの町	有効種別	なし
	回避率	1	売値	7500	属性	炎		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
アイスランス	攻撃力	66	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔	有効種別	なし
	回避率	1	売値	10000	属性	凍気		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
サンダースピア	攻撃力	78	買値	–	主な入手先	宝・バラメキア城	有効種別	なし
	回避率	1	売値	15000	属性	稲妻		
	追加効果	なし			使用効果	敵全体にいなずま16で攻撃する		
ホーリーランス	攻撃力	90	買値	–	主な入手先	宝・ジェイド	有効種別	キマイラ、ホワイトドラゴンなど
	回避率	1	売値	20000	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	敵全体にホーリー8で攻撃する		

弓

後衛からも、敵を攻撃できる唯一の武器。魔法攻撃を主とする魔法使いを育てるなら、後衛に配置し、武器は弓を装備させるといい。

ゆみ	攻撃力	1	買値	150	主な入手先	店・ガテアの村	有効種別	なし
	回避率	0	売値	75	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
ロングボウ	攻撃力	5	買値	250	主な入手先	店・サラマンドの町	有効種別	なし
	回避率	0	売値	125	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
ミスリルボウ	攻撃力	13	買値	1000	主な入手先	店・バルムの町	有効種別	なし
	回避率	0	売値	500	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
くらやみのゆみ	攻撃力	25	買値	–	主な入手先	宝・大戦艦	有効種別	なし
	回避率	0	売値	1500	属性	なし		
	追加効果	暗闇			使用効果	なし		
ほのおのゆみ	攻撃力	42	買値	5000	主な入手先	店・フィンの町	有効種別	なし
	回避率	0	売値	2500	属性	炎		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
こおりのゆみ	攻撃力	56	買値	5000	主な入手先	店・ミシディアの町	有効種別	なし
	回避率	0	売値	2500	属性	凍気		
	追加効果	なし			使用効果	なし		
よいちのゆみ	攻撃力	90	買値	–	主な入手先	宝・ジェイド	有効種別	なし
	回避率	0	売値	12500	属性	なし		
	追加効果	なし			使用効果	味方全員にバーサク3をかける		

防具データ

◇ 防具は、装備する部位別に4種類に分けられる。各防具の特性を把握し、戦局に応じて効果的にチョイスしてこう。

防御力	物理攻撃に対する抵抗力。数値が高いほど、ダメージを軽減できる。
回避率	敵の物理攻撃を回避する確率。
重さ	防具の重量。回避率に影響を及ぼし、数値が高いほど、回避率が下がる。
魔法防御力	魔法攻撃に対する抵抗力。数値が高いほど、ダメージを軽減できる。
買値	店で購入するときの値段。売っていないものは「–」と表記。
売値	店に売却するときの値段。買値の半額。
主な入手先	その防具を入手できる主な場所（店：店で販売、宝：宝箱、落：モンスターが落とす）。
攻撃補正	パラメータには表示されないが、加算される攻撃力。盾のみ設定されている。
特殊効果	その防具を装備したときに、変化するパラメータとその値。
防御属性	装備すると軽減、無効化できる属性。

盾

手に装備する防具。盾の熟練度レベルを上げると、回避率が上昇する。敵の物理攻撃を受ける前衛キャラクターには、序盤から装備させておきたい。

バックラー	防御力	0	買値	50	主な入手先	店・アルテアの町	特殊効果	なし
	回避率	4	売値	25	防御属性	なし		
	魔法防御力	0			攻撃補正	1		
ブロンズのたて	防御力	0	買値	200	主な入手先	店・バルムの町	特殊効果	なし
	回避率	5	売値	100	防御属性	なし		
	魔法防御力	0			攻撃補正	2		
ミスリルのたて	防御力	0	買値	500	主な入手先	店・アルテアの町	特殊効果	なし
	回避率	6	売値	250	防御属性	なし		
	魔法防御力	0			攻撃補正	3		
おうごんのたて	防御力	0	買値	1000	主な入手先	店・フィンの町	特殊効果	なし
	回避率	7	売値	500	防御属性	毒		
	魔法防御力	0			攻撃補正	4		
アイスシールド	防御力	0	買値	5000	主な入手先	店・ミシディアの町	特殊効果	なし
	回避率	7	売値	2500	防御属性	炎		
	魔法防御力	0			攻撃補正	4		
ほのおのたて	防御力	0	買値	–	主な入手先	宝・フィン城地下	特殊効果	なし
	回避率	7	売値	2500	防御属性	凍気		
	魔法防御力	0			攻撃補正	4		
ダイヤシールド	防御力	0	買値	–	主な入手先	宝・リバイアサン	特殊効果	なし
	回避率	7	売値	4000	防御属性	稲妻		
	魔法防御力	0			攻撃補正	4		
ドラゴンのたて	防御力	0	買値	–	主な入手先	落・ブルードラゴン	特殊効果	なし
	回避率	9	売値	7500	防御属性	凍気、毒、稲妻、炎		
	魔法防御力	0			攻撃補正	5		
イージスのたて	防御力	0	買値	–	主な入手先	宝・ジェイド	特殊効果	なし
	回避率	10	売値	20000	防御属性	神経、死、精神、物質変化		
	魔法防御力	0			攻撃補正	6		

兜

頭部に装備する防具。防御属性と特殊効果を確認して、装備を考えよう。ただし、重い防具を装備すると、回避率が下がってしまうので注意。

かわのぼうし	防御力	1	買値	80	主な入手先	店・アルテアの町
	重さ	2	売値	40	防御属性	なし
	魔法防御力	5			特殊効果	なし
ブロンズかぶと	防御力	2	買値	200	主な入手先	店・パルムの町
	重さ	5	売値	100	防御属性	なし
	魔法防御力	5			特殊効果	なし
ミスリルかぶと	防御力	4	買値	300	主な入手先	店・アルテアの町
	重さ	5	売値	150	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
きょじんのかぶと	防御力	6	買値	600	主な入手先	店・フィンの町
	重さ	13	売値	300	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	力+10
ほのおのかぶと	防御力	13	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔
	重さ	14	売値	500	防御属性	凍気
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
ダイヤのかぶと	防御力	17	買値	–	主な入手先	宝・竜巻
	重さ	18	売値	2500	防御属性	稲妻
	追加効果	10			特殊効果	なし
げんじのかぶと	防御力	30	買値	–	主な入手先	宝・バンデモニウム
	重さ	31	売値	10000	防御属性	物質変化
	魔法防御力	15			特殊効果	なし
ねじりはちまき	防御力	12	買値	–	主な入手先	宝・リバイアサン
	重さ	2	売値	25	防御属性	精神攻撃
	魔法防御力	10			特殊効果	力+10
きんのかみかざり	防御力	11	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの洞窟
	重さ	2	売値	300	防御属性	稲妻
	魔法防御力	15			特殊効果	素早さ+10
リボン	防御力	10	買値	–	主な入手先	宝・バンデモニウム
	重さ	0	売値	5000	防御属性	全属性
	魔法防御力	26			特殊効果	なし

鎧

胴体部に装備する防具。防御力を重視するならアーマー系、回避率を考えるなら服や胸当てを装備しよう。

ふく	防御力	1	買値	20	主な入手先	店・アルテアの町
	重さ	5	売値	10	防御属性	なし
	魔法防御力	5			特殊効果	なし
かわのよろい	防御力	2	買値	100	主な入手先	店・ガテアの村
	重さ	6	売値	50	防御属性	なし
	魔法防御力	5			特殊効果	なし
ブロンズアーマー	防御力	5	買値	400	主な入手先	店・サラマンドの町
	重さ	14	売値	200	防御属性	なし
	魔法防御力	5			特殊効果	なし
ミスリルアーマー	防御力	10	買値	1000	主な入手先	店・アルテアの町
	重さ	14	売値	500	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
おうごんのよろい	防御力	15	買値	2500	主な入手先	店・フィンの町
	重さ	19	売値	1250	防御属性	毒
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
ナイトのよろい	防御力	22	買値	5000	主な入手先	店・ミシディアの町
	重さ	26	売値	2500	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
フレイムアーマー	防御力	29	買値	–	主な入手先	店・フィン城地下
	重さ	33	売値	5000	防御属性	炎
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
アイスアーマー	防御力	36	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔
	重さ	40	売値	5000	防御属性	凍気
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
ダイヤアーマー	防御力	43	買値	–	主な入手先	宝・竜巻
	重さ	47	売値	10000	防御属性	稲妻
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
ドラゴンアーマー	防御力	50	買値	–	主な入手先	宝・ジェイド
	重さ	54	売値	32500	防御属性	凍気、毒、稲妻、炎
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
げんじのよろい	防御力	75	買値	–	主な入手先	宝・バンデモニウム
	重さ	79	売値	15000	防御属性	死
	魔法防御力	15			特殊効果	なし
どうのむねあて	防御力	5	買値	200	主な入手先	店・ポフトの町
	重さ	5	売値	100	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
ぎんのむねあて	防御力	10	買値	400	主な入手先	店・バフスクの町
	重さ	5	売値	200	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
ルビーのむねあて	防御力	15	買値	800	主な入手先	店・南の島
	重さ	5	売値	400	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
きんのむねあて	防御力	22	買値	1000	主な入手先	店・フィンの町
	重さ	5	売値	500	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
ダイヤのむねあて	防御力	43	買値	–	主な入手先	宝・パラメキア城
	重さ	5	売値	1000	防御属性	なし
	魔法防御力	10			特殊効果	なし
しろのローブ	防御力	30	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔
	重さ	5	売値	2500	防御属性	神経、死、精神攻撃、物質変化
	魔法防御力	26			特殊効果	精神+10
くろのローブ	防御力	35	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの塔
	重さ	5	売値	2500	防御属性	凍気、毒、稲妻、炎
	魔法防御力	26			特殊効果	知性+10
ちからだすき	防御力	25	買値	–	主な入手先	宝・リバイアサン
	重さ	5	売値	25	防御属性	神経
	魔法防御力	10			特殊効果	力+10
くろしょうぞく	防御力	40	買値	–	主な入手先	宝・ミシディアの洞窟
	重さ	0	売値	1250	防御属性	物質変化
	魔法防御力	10			特殊効果	素早さ+10

小手

腕に装備する防具。重い鎧を装備した際は、素早さを上げる小手を装備するといった、他の防具とのバランスを考えて、選択しよう。

かわてぶくろ	防御力 1	買値 50	主な入手先	店・アルテアの町
	重さ 3	売値 25	防御属性	なし
	魔法防御力 5		特殊効果	なし
ブロンズのこて	防御力 3	買値 300	主な入手先	店・バルムの町
	重さ 8	売値 150	防御属性	なし
	魔法防御力 5		特殊効果	なし
ミスリルのこて	防御力 6	買値 800	主な入手先	店・アルテアの町
	重さ 8	売値 400	防御属性	なし
	魔法防御力 10		特殊効果	なし
とうぞくのこて	防御力 15	買値 1000	主な入手先	店・ミシディアの町
	重さ 3	売値 500	防御属性	なし
	魔法防御力 10		特殊効果	素早さ+10
きょじんのこて	防御力 15	買値 2000	主な入手先	店・ミシディアの町
	重さ 17	売値 1000	防御属性	なし
	魔法防御力 10		特殊効果	力+10
こおりのこて	防御力 20	買値 –	主な入手先	宝・ミシディアの塔
	重さ 22	売値 2500	防御属性	炎
	魔法防御力 10		特殊効果	なし
ダイヤのこて	防御力 25	買値 –	主な入手先	宝・竜巻
	重さ 27	売値 4000	防御属性	稲妻
	魔法防御力 10		特殊効果	なし
げんじのこて	防御力 45	買値 –	主な入手先	宝・バンデモニウム
	重さ 47	売値 10000	防御属性	精神攻撃
	魔法防御力 15		特殊効果	なし
まもりのゆびわ	防御力 18	買値 –	主な入手先	宝・ジェイド
	重さ 3	売値 2500	防御属性	死
	魔法防御力 26		特殊効果	なし
パワーリスト	防御力 19	買値 –	主な入手先	宝・リバイアサン
	重さ 3	売値 2500	防御属性	毒
	魔法防御力 10		特殊効果	力+10

回復アイテムデータ

◆◇ 窮地のとき頼れるのが、HPや状態異常を回復するアイテム。コテージはフィールド上のみ使用可能だ。

ポーション	買値 50	売値 25	効果 味方ひとりのHPを少し回復する。
きんのはり	買値 2500	売値 1250	効果 味方ひとりの「石」状態を治療する。
おとめのキッス	買値 2500	売値 1250	効果 味方ひとりの「蛙」状態を治療する。
めぐすり	買値 100	売値 50	効果 味方ひとりの「暗闇」状態を治療する。
エリクシャー	買値 50000	売値 25000	効果 味方ひとりのHPとMPを完全回復する。
ハイポーション	買値 500	売値 250	効果 味方ひとりのHPを多めに回復する。
どくけし	買値 200	売値 100	効果 味方ひとりの「毒」状態を治療する。
じゅうじか	買値 100	売値 50	効果 味方ひとりの「呪い」状態を治療する。
とんかち	買値 2000	売値 1000	効果 味方ひとりの「忘れる」状態を治療する。
フェニックスのお	買値 5000	売値 2500	効果 味方ひとりを戦闘不能から復活させる。
エーテル	買値 2500	売値 1250	効果 味方ひとりのMPを少し回復する。
コテージ	買値 5000	売値 2500	効果 味方全員のHPとMPを完全に回復する。

戦闘アイテムデータ

◆◇ 戦闘中に使用できるアイテム。魔法やモンスターの特殊攻撃と同じ効果を持つものが多い。

ウィンドフルート	買値 –	売値 4000	効果 敵全体をたつまき13で攻撃する。 主な入手場所 宝・竜巻
にんにく	買値 –	売値 50	効果 アンデッド系のモンスターにダメージを与える。 主な入手場所 宝・南の島
なんきょくのかぜ	買値 –	売値 500	効果 敵全体をふぶき16で攻撃する。 主な入手場所 宝・雪原の洞窟
せいじゃのこころ	買値 –	売値 5000	効果 戦闘時使用のみ、味方ひとりの精神を99にする。 主な入手場所 宝・ディストの城
くものいと	買値 –	売値 250	効果 スロウ9の効果。敵全体の素早さを下げる。 主な入手場所 宝・フィン城地下
すなどけい	買値 –	売値 300	効果 ストップ8の効果。敵全体の動きを止める。 主な入手場所 宝・ミシディアの塔
だいちのドラム	買値 8000	売値 4000	効果 敵全体をじしん10で攻撃する。 主な入手場所 店・南の島
ユニコーンのつの	買値 –	売値 500	効果 バスナ16の効果。味方全体を回復する。 主な入手場所 宝・ディストの城
けんじゃのちえ	買値 –	売値 5000	効果 戦闘時使用のみ、味方ひとりの知性を99にする。 主な入手場所 宝・ディストの城
エルメスのくつ	買値 –	売値 400	効果 ヘイスト8の効果。味方ひとりの素早さを上げる。 主な入手場所 宝・ミシディアの塔
ちんもくのかね	買値 –	売値 1500	効果 サイレス16の効果。敵全体を「沈黙」状態にする。 主な入手場所 宝・ミシディアの洞窟
しにがみのぞう	買値 –	売値 4000	効果 フィアー10。敵全体の逃げる確率が上がる。 主な入手場所 宝・南の島

バッカスのさけ

買値 ー　売値 300
効果 味方ひとりの回避率を下げて、攻撃力を上げる。
主な入手場所 落・ゴートス

ねむりそう

買値 ー　売値 400
効果 スリプル16の効果。敵全体を眠り状態にする。
主な入手場所 宝・南の島

うらぎりのきば

買値 -　売値 500
効果 コンフュ16の効果。敵全体を混乱状態にする。
主な入手場所 宝・フィン城地下

ヘルファイアー

買値 -　売値 150
効果 敵全体をファイア5で攻撃する。
主な入手場所 宝・バラメキア城

りゅうさんのびん

買値 -　売値 300
効果 敵全体をどくぎり16で攻撃する。
主な入手場所 宝・ディストの洞窟

つめたがい

買値 -　売値 250
効果 シェル16の効果。味方ひとりの魔法防御力を上げる。
主な入手場所 ミンウの初期装備品

ミスリルミラー

買値 -　売値 500
効果 ウォール16の効果。黒魔法を防ぐ壁を味方ひとりに張る。
主な入手場所 宝・ディストの洞窟

イベントアイテムデータ

◆ シナリオを進めるうえで重要となるのが、これらのキーアイテム。「ひりゅう」のみ、戦闘アイテムとしても使える。

リング

入手場所 フィンの町
解説 スコットの形見の品。

つうこうしょう

入手場所 バフスクの洞窟
解説 大戦艦に入る際に必要な書類。

せつじょうせん

入手場所 セミテの滝の洞窟
解説 雪の上をすべる船。雪原を移動できる。

エギルのたいまつ

入手場所 カシュオーン城
解説 「たいようのほのお」を燃え移らせることのできるたいまつ。

ペンダント

入手場所 ディストの洞窟
解説 竜騎士が持つ首飾り。飛竜と会話するための道具。

しろいかめん

入手場所 フィン城地下
解説 古代の仮面。クリスタルロッドの入手に必要。

クリスタルロッド

入手場所 ミシディアの洞窟
解説 ミシディアの塔の封印を解くための鍵となる杖。

カヌー

入手場所 アルテアの町
解説 川を渡るための船。川を移動することができる。

ミスリル

入手場所 セミテの滝の洞窟
解説 魔法の金属。ミスリル製装備品の原料となる。

めがみのベル

入手場所 雪原の洞窟
解説 カシュオーン城の扉を開くのに必要な鍵。

たいようのほのお

入手場所 カシュオーン城
解説 カシュオーンのシンボル。大戦艦の動力源でもある。

ひりゅうのたまご

入手場所 ディストの城
解説 飛竜の卵。命の泉に沈めておくと、孵化する。

くろいかめん

入手場所 南の島
解説 仮面の一族の宝。クリスタルロッドの入手に必要。

ひりゅう

入手場所 フィン城
解説 竜騎士が騎乗する竜。竜巻潜入のために必要(※)。

※戦闘アイテムとしても使用可能(ほのお7の効果)。

魔法の本のデータ

◆ 魔法の本は、魔法を覚えるためのアイテムであるが、戦闘中に攻撃アイテムとして使用することもできる。

名称	買値	売値	使用効果	主な入手場所
ファイアのほん	400	100	敵全体をファイア8で攻撃する。	店・アルテアの町
サンダーのほん	400	100	敵全体をサンダー8で攻撃する。	店・アルテアの町
ブリザドのほん	400	100	敵全体をブリザド8で攻撃する。	店・アルテアの町
クラウダのほん	ー	1000	敵全体をクラウダ8で攻撃する。	宝・南の島
ドレインのほん	ー	7500	敵全体をドレイン8で攻撃する。	宝・ミシディアの洞窟
アスピルのほん	ー	7500	敵全体をアスピル8で攻撃する。	宝・ミシディアの洞窟
フレアーのほん	40000	20000	敵全体をフレアー8で攻撃する。	店・ジェイド
スリプルのほん	ー	4000	敵全体にスリプル6をかける。	宝・南の島
スタンのほん	ー	4000	敵全体にスタン6をかける。	宝・ディストの城
ストップのほん	ー	4000	敵全体にストップ6をかける。	宝・ディストの城
コンフュのほん	ー	5000	敵全体にコンフュ6をかける。	落・ファイアギガース
ブラインのほん	ー	2000	敵全体にブライン6をかける。	宝・南の島
カーズのほん	ー	4000	敵全体にカーズ6をかける。	宝・ディストの城
トードのほん	ー	5000	敵全体にトード6をかける。	宝・フィン城
ブレイクのほん	ー	5000	敵全体をブレイク6で攻撃する。	宝・フィン城
デスのほん	10000	5000	敵全体をデス6で攻撃する。	店・ジェイド
デジョンのほん	1500	750	敵全体にデジョン6で攻撃する。	店・サラマンドの町
バーサクのほん	10000	5000	使用者本人にバーサク6をかける。	店・ジェイド
ヘイストのほん	20000	10000	味方全員にヘイスト6をかける。	店・ジェイド
オーラのほん	ー	7500	使用者本人にオーラ6をかける。	宝・フィン城
ケアルのほん	200	50	味方全員をケアル8で回復する。	店・アルテアの町
レイズのほん	1500	750	味方全員をレイズ8で復活させる。	店・サラマンドの町
バスナのほん	800	400	味方全員をバスナ8で回復する。	店・バフスクの町
エスナのほん	800	400	味方全員をエスナ8で回復する。	店・バフスクの町
バリアのほん	8000	4000	味方全員にバリア8をかける。	店・ミシディアの町
ブリンクのほん	400	200	味方全員にブリンク8をかける。	店・パルムの町
プロテスのほん	400	200	味方全員にプロテス8をかける。	店・パルムの町
シェルのほん	400	200	味方全員にシェル8をかける。	店・パルムの町
ウォールのほん	8000	4000	味方全員ウォール8をかける。	店・ミシディアの町
デスペルのほん	3000	1500	敵全体にデスペル8をかける。	店・フィンの町
ミニマムのほん	3000	1500	敵全体にミニマム8をかける。	店・フィンの町
サイレスのほん	800	400	敵全体にサイレス8をかける。	店・バフスクの町
アンチのほん	1500	750	敵全体をアンチ8で攻撃する。	店・サラマンドの町
フォーグのほん	3000	1500	敵全体をファーグ8をかける。	店・フィンの町
スロウのほん	3000	1500	敵全体にスロウ8をかける。	店・フィンの町
チェンジのほん	8000	4000	敵全体をチェンジ8で攻撃する。	店・ミシディアの町
フィアーのほん	800	400	敵全体にフィアー8をかける。	店・バフスクの町
ホーリーのほん	20000	10000	敵全体をホーリー8で攻撃する。	店・ミシディアの町
テレポのほん	1500	750	敵全体をテレポ8で攻撃する。	店・サラマンドの町
アルテマのほん	ー	1	敵全体をアルテマ8で攻撃する。	宝・ミシディアの塔

モンスターデータの見方

◆◆ 全128体のモンスターデータをほぼ出現順に紹介。なお皇帝はほかのモンスターと一線を画すため、最後に掲載している。

HP	そのモンスターのヒットポイント。
MP	そのモンスターのマジックポイント。
攻撃力	物理攻撃の強さ。
防御力	物理攻撃に対する強さ。
魔法防御力	魔法攻撃に対する強さ。左の数字がレベルを、右の数字が抵抗率を表わす。
弱点	そのモンスターに対して効果の高い攻撃属性。
耐性	そのモンスターに対して効果の低い攻撃属性。
吸収属性	そのモンスターを攻撃すると、吸収してHPを回復されてしまう攻撃属性。
追加効果	物理攻撃に付加される効果。
特殊攻撃	そのモンスター独自の攻撃。
魔法	そのモンスターが使用する魔法。
落とすぎる・アイテム	そのモンスターを倒すと得られる可能性のあるお金やアイテムで、表中のものからランダムで決定される。
コメント	そのモンスターに有効な戦法など。

※モンスター名の枠が赤色で表示されたものは、ボスクラスのモンスターであることを示す。

ゴブリン

HP	6	MP	0
攻撃力	4	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	6ぎる、12ぎる、25ぎる、50ぎる
コメント	序盤でも一撃で倒せるほど弱いので、ぎる稼ぎに向いている。ただし、集団で出てきた場合は注意しよう。

ホーネット

HP	6	MP	0
攻撃力	4	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、12ぎる、25ぎる
コメント	序盤で出会うことになるザコモンスター。毒の追加効果を持つので、戦闘を長引かせないよう、早めにケリをつけたい。

レッグイーター

HP	6	MP	0
攻撃力	4	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、12ぎる、25ぎる、
コメント	見た目の恐ろしさとは裏腹に、序盤でも楽に倒すことができる。神経、精神攻撃に耐性があるので、魔法は使わないほうがいい。

スプリンター

HP	30	MP	0
攻撃力	9	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、12ぎる、25ぎる
コメント	防御力が0なので、HPの割には楽に倒せる。特殊攻撃などは一切使ってこない上、集団で出てくることも少ない。

ゴブリンガード

HP	10	MP	6
攻撃力	4	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ゆみ1
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	6ぎる、12ぎる、25ぎる、50ぎる
コメント	ゆみ1の特殊攻撃を持ち、後列からでも攻撃してくる。物理攻撃が届かない場合は、魔法攻撃で倒してしまおう。

バンパイアソーン

HP	20	MP	0
攻撃力	4	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、12ぎる、どくけし、めぐすり、ポーション
コメント	レッグイーターのパワーアップバージョン。毒の追加効果を持つので、集中攻撃で早めに倒してしまいたい。

ソルジャー

HP	45	MP	10
攻撃力	17	防御力	9
魔法防御力	2－50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ゆみ1
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	6ぎる、12ぎる、25ぎる、50ぎる、ポーション、どくけし、にんにく
コメント	剣での物理攻撃に加え、ゆみ1の特殊攻撃を持つ。ゴブリンガードと一緒に出てきた場合は、ソルジャーを先に倒そう。

クィーンビー

HP	30	MP	0
攻撃力	9	防御力	4
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、ポーション、どくけし
コメント	猛毒の追加効果が厄介。集団で出てきたら、攻撃魔法を出し惜しみせず、集中攻撃で真っ先に倒しておくこと。

サスカッチ

HP	20	MP	0
攻撃力	4	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	6ぎる、12ぎる、25ぎる、50ぎる
コメント	これといって特徴のない、ザコモンスター。物理攻撃で十分倒せるので、魔法は使わずに、物理攻撃だけでOK。

バルーン

HP	20	MP	10
攻撃力	9	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	稲妻、炎

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	しばく1
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、12ぎる、25ぎる
コメント	攻撃を加えるとしばく1で捨て身の攻撃をしてくる。稲妻と炎に弱いので、サンダーやファイアで一撃必殺を狙おう。

グリーンスライム

HP	10	MP	6
攻撃力	4	防御力	210
魔法防御力	1－50	弱点	凍気、炎

耐性	神経、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	毒
追加効果	毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、12ぎる25ぎる
コメント	防御力が高いので、物理攻撃では倒しにくい。凍気と炎が弱点なので、攻撃方法をブリザドやファイアに絞ろう。

ゾンビ

HP	30	MP	0
攻撃力	17	防御力	0
魔法防御力	1－50	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	6ぎる、12ぎる、25ぎる、50ぎる
コメント	ファイアが有効。アンデッドのモンスターなので、ケアルでダメージを、レイズで一撃死を狙うこともできる。

ランドタートル

HP	140	MP	0
攻撃力	35	防御力	35
魔法防御力	2−50	弱点	凍気

耐性	毒、稲妻
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	25ぎる、50ぎる、100ぎる、200ぎる、ミスリルのたて
コメント	序盤の強敵。防御力が高く、物理攻撃はほとんど通用しない。ただし、凍気に弱いので、ブリザド2があれば楽に倒せる。

サージェント

HP	140	MP	10
攻撃力	35	防御力	25
魔法防御力	3−50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ゆみ3
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	100ぎる、200ぎる、ミスリルかぶと、ミスリルアクス、ミスリルアーマ、ミスリルボウ
コメント	後ろからでもゆみ3で攻撃してくる。ほかのモンスターの後列にいる場合、こちらも弓や魔法で集中攻撃しよう。

スノーマン

HP	45	MP	0
攻撃力	9	防御力	4
魔法防御力	2−40	弱点	炎

耐性	なし
吸収属性	凍気
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	12ぎる、25ぎる、50ぎる、100ぎる
コメント	雪原に棲息するだけあって、ブリザドなどの凍気攻撃は吸収されてしまうので注意。逆に、炎攻撃のファイアは有効だ。

アイシクル

HP	60	MP	0
攻撃力	17	防御力	17
魔法防御力	2−40	弱点	炎

耐性	精神攻撃
吸収属性	凍気
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	12ぎる、25ぎる、50ぎる、100ぎる
コメント	雪原に現われるモンスターなので、凍気攻撃は吸収するという特徴を持つ。逆に炎には弱いので、ファイアがよく効く。

デッドヘッド

HP	45	MP	0
攻撃力	17	防御力	9
魔法防御力	2−40	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	6ぎる、12ぎる、25ぎる、50ぎる
コメント	物理攻撃でも倒せるが、弱点をついてファイアを使えば、楽に倒すことができる。アンデッドなので、ケアルも有効だ。

ゴブリンプリンス

HP	30	MP	10
攻撃力	9	防御力	4
魔法防御力	2−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ゆみ3
魔法	スリプル4
落とすぎる・アイテム	12ぎる、25ぎる、50ぎる、ポーション、ロングボウ、ブロンズのたて、ロングソード
コメント	ゴブリン系最強のモンスター。後方からゆみ3で狙ってくることがある。後衛のメンバーのHPにも気を配ろう。

グール

HP	60	MP	0
攻撃力	17	防御力	4
魔法防御力	2−40	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	25ぎる、50ぎる、100ぎる、200ぎる
コメント	マヒの追加効果で動きを封じられると不利になる。弱点のファイアで、なるべく早く倒してしまいたい。

シャドウ

HP	45	MP	0
攻撃力	17	防御力	9
魔法防御力	2−40	弱点	炎

耐性	神経、死、稲妻、精神攻撃、物質変化
吸収属性	死
追加効果	暗闇
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	12ぎる、25ぎる、50ぎる、100ぎる
コメント	暗闇の追加効果を持つ。暗闇状態になるとこちらの物理攻撃が当たりにくくなるので、ファイアで攻撃しよう。

グレネード

HP	60	MP	10
攻撃力	25	防御力	17
魔法防御力	2−50	弱点	稲妻、炎

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	じばく3
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	6ぎる、12ぎる、25ぎる、50ぎる
コメント	HPが低くなると使用するじばく3はなるべく回避したい。弱点のサンダーやファイアで、1ターン中に集中攻撃で倒そう。

デュアルヘッド

HP	80	MP	0
攻撃力	25	防御力	17
魔法防御力	2−50	弱点	神経

耐性	精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	12ぎる、25ぎる、50ぎる、100ぎる、200ぎる、メイス、バトルアクス、
コメント	精神攻撃に耐性があるが、神経攻撃に弱い。スタンやブラインを持っていれば、相手の動きを簡単に封じることができる。

アダマンタイマイ

HP	450	MP	0
攻撃力	50	防御力	60
魔法防御力	1−50	弱点	凍気

耐性	毒、稲妻
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、400ぎる、500ぎる、ダイヤシールド
コメント	最大の特徴は、高い防御力。序盤の物理攻撃はまったく通用しないので、弱点のブリザドで集中攻撃を仕掛けよう。

ボーゲン

HP	240	MP	20
攻撃力	25	防御力	17
魔法防御力	3−50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	かいふく3
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、ハイポーション、ミスリルナイフ
コメント	すぐにかいふく3を使うため、長期戦は必至。ただし攻撃力は高くはない。地道に攻撃して倒そう。

ウェアラット

HP	60	MP	0
攻撃力	17	防御力	4
魔法防御力	2−40	弱点	なし

耐性	神経、死
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	25ぎる、50ぎる、100ぎる、200ぎる
コメント	猛毒の追加効果に注意したい。集団で出てくることが多いので、物理攻撃で1体1体確実に倒したい。

レイス

HP	60	MP	0
攻撃力	9	防御力	9
魔法防御力	2−50	弱点	炎

耐性	凍気、神経、毒、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	25ぎる、50ぎる、100ぎる、1200ぎる
コメント	集団で出てきた場合、追加効果のHP吸収が少々やっかい。弱点の炎を狙って、ファイアで先制しよう。

オーガ

HP	100	MP	0
攻撃力	25	防御力	17
魔法防御力	2−50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、200ぎる、ミスリルメイス、ミスリルかぶと
コメント	高い攻撃力と防御力が特徴。魔法や特殊攻撃は持っていないが、弱点もないので、物理攻撃や攻撃魔法で地道に倒そう。

オーガメイジ

HP	140	MP	30
攻撃力	25	防御力	17
魔法防御力	3−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ブリザド5、ブリンク3、ブライン4、スリプル4
落とすぎる・アイテム	50ぎる、ブラインのほん、スリプルのほん、ブリザドのほん、ブリンクのほん、ヘルファイヤー、デジョンのほん
コメント	使用する魔法は全体魔法だが、集団で出てきて魔法を連発されない限り、それほど怖くはない。

ガスト

HP	100	MP	30
攻撃力	25	防御力	9
魔法防御力	2−50	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	ブライン4
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、200ぎる、300ぎる
コメント	追加効果のマヒや、ブライン4が厄介。炎が弱点なので、ファイアで早めにケリをつけよう。

マイン

HP	190	MP	30
攻撃力	35	防御力	25
魔法防御力	3−40	弱点	稲妻、炎

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	じばく5
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	25ぎる、50ぎる、100ぎる、200ぎる
コメント	じばく5を発動させないためにも、弱点のサンダーやファイアを使って、1ターン以内に1匹ずつ倒していきたい。

レッドソウル

HP	540	MP	30
攻撃力	35	防御力	40
魔法防御力	4−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、炎、物質変化
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ファイア8、サンダー8、ブリザド8、クラウダ8
落とすぎる・アイテム	12ぎる、25ぎる、50ぎる、100ぎる
コメント	すべての属性を吸収し、弱点はなし。HPが高いので、物理攻撃で地道にダメージを与うしかない。

マジシャン

HP	80	MP	30
攻撃力	17	防御力	9
魔法防御力	3−60	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ブリザド5、サンダー5、クラウダ5、ブライン4、スリプル4、バーサク3、ファイア5
落とすぎる・アイテム	50ぎる、バーサクのほん、クラウダのほん、サンダーのほん、ファイアのほん、スタンのほん、まじゅつのつえ
コメント	後方からバーサクで一緒に出てきたモンスターの攻撃力を上げられると面倒。弓や魔法で、先に倒してしまおう。

ビッグバード

HP	140	MP	0
攻撃力	35	防御力	25
魔法防御力	2−50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	25ぎる、50ぎる、100ぎる、200ぎる
コメント	攻撃力が高めなので、序盤は注意したい。とはいえ、特殊な攻撃は一切仕掛けてこないので、得意な攻撃方法で倒そう。

ウェアパンサー

HP	190	MP	0
攻撃力	35	防御力	25
魔法防御力	3−40	弱点	なし

耐性	神経、死
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、200ぎる、300ぎる
コメント	猛毒の追加効果を持っているので、戦闘を長引かせないように。デスやスタンといった、死と神経魔法は通用しない。

スタナー

HP	100	MP	0
攻撃力	17	防御力	17
魔法防御力	2−50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、200ぎる、300ぎる
コメント	能力は低いものの、マヒの追加効果が厄介。弱点は特にないので、物理攻撃で早めに倒してしまおう。

ダイブイーグル

HP	140	MP	0
攻撃力	35	防御力	17
魔法防御力	2−50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、200ぎる、300ぎる
コメント	序盤では攻撃力が高いほうだが、魔法や特殊攻撃は一切使ってこない上、防御力は低め。物理攻撃で簡単に倒せる。

ヒルギガース

HP	750	MP	0
攻撃力	100	防御力	60
魔法防御力	4−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、400ぎる、きょじんのかぶと、きょじんのこて
コメント	HP、攻撃力、防御力において高い数値を誇る。「こだいのつるぎ」、バーサク、ブリンクなどを惜しみなく使おう。

かいぞく

HP	45	MP	0
攻撃力	17	防御力	4
魔法防御力	2−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	100ぎる、200ぎる、300ぎる、400ぎる
コメント	集団で出てくるものの、能力は低く、特殊攻撃も一切持っていない。攻撃魔法で全体を数回攻撃するだけで一掃できる。

キラーフィッシュ

HP	100	MP	0
攻撃力	25	防御力	17
魔法防御力	2−50	弱点	稲妻

耐性	毒、炎
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	25ぎる、50ぎる、100ぎる、200ぎる
コメント	水棲モンスターなので稲妻に弱いが、HPや防御力が低いので、魔法を使わなくても、物理攻撃で十分に倒せる相手だ。

バッカニア

HP	80	MP	0
攻撃力	25	防御力	17
魔法防御力	2−50	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、400ぎる、500ぎる
コメント	能力が低めで、魔法や特殊攻撃も仕掛けてこない。海のモンスターの中では最弱クラスなので、得意な攻撃で倒そう

シースネイク

HP	300	MP	0
攻撃力	40	防御力	40
魔法防御力	3−50	弱点	稲妻

耐性	毒、炎
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、200ぎる、300ぎる
コメント	HP、攻撃力、防御力が高く、猛毒の追加効果を持つ。「こだいのつるぎ」やバーサクを使うか、弱点のサンダーで攻めよう。

しょうにゅうせき

HP	240	MP	0
攻撃力	35	防御力	35
魔法防御力	3−40	弱点	毒

耐性	精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	100ぎる、200ぎる、300ぎる、400ぎる
コメント	毒に弱いので、クラウダで攻撃するのがおすすめ。防御力が高いので、物理攻撃の場合はバーサクを併用するのもいい。

イエローソウル

HP	20	MP	80
攻撃力	35	防御力	25
魔法防御力	3−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、炎、物質変化
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ファイア5
落とすぎる・アイテム	100ぎる、200ぎる、300ぎる、400ぎる
コメント	全属性の攻撃を吸収してしまう、厄介なモンスター。物理攻撃のみで攻めよう。

レブナント

HP	240	MP	0
攻撃力	40	防御力	25
魔法防御力	3−40	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる
コメント	HP吸収の追加効果が特徴。アンデッドモンスターなので、炎攻撃をファイアを使えば、簡単に倒すことができる。

グリーンソウル

HP 6　MP 60
攻撃力 25　防御力 17
魔法防御力 3−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、炎、物質変化
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ケアル6
落とすぎる・アイテム	100ぎる、1200ぎる、300ぎる、400ぎる
コメント	ケアル6でこちらのHPを回復してくれる不思議なモンスター。なるべく戦闘を長引かせ、全回復してもらおう。

オーガチーフ

HP 300　MP 0
攻撃力 40　防御力 35
魔法防御力 3−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、ウィングソード、アイスシールド
コメント	オーガ系でもっとも強く、攻撃力は高いが、魔法攻撃や特殊攻撃は仕掛けてこないので、物理攻撃で十分倒せる。

ギガントード

HP 450　MP 0
攻撃力 40　防御力 40
魔法防御力 3−50　弱点 凍気

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、400ぎる、500ぎる
コメント	能力が若干高めな上、猛毒の追加効果を持っている。凍気に弱いので、プリザドを使えば恐ろしい敵ではない。

キマイラ

HP 640　MP 80
攻撃力 60　防御力 50
魔法防御力 3−50　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお7
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる
コメント	ディストの洞窟ではボスとして、1〜4匹出現する。ほのお7が強烈なので、耐性のある武具や、「こだいのつるぎ」を使おう。

ラミアクィーン

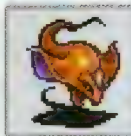
HP 1290　MP 370
攻撃力 50　防御力 50
魔法防御力 7−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	眠り
特殊攻撃	ゆうわく9
魔法	ブリンク16
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、ダイヤのむねあて、まもりのゆびわ、きんのかみかざり、けんじゃのちえ、リボン
コメント	ブリンク16やゆうわく9を頻発する強敵。しかし耐性はないので、熟練したテレポやミニマムがよく決まる。

ありじごく

HP 370　MP 0
攻撃力 50　防御力 40
魔法防御力 3−50　弱点 凍気、毒

耐性	稲妻、炎
吸収属性	なし
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、400ぎる、500ぎる
コメント	追加効果のマヒに注意したい。集団で出現したときは、弱点のブリザド、クラウダで早めに倒してしまおう。



ランドレイ

HP 450　MP 0
攻撃力 40　防御力 40
魔法防御力 3−50　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる
コメント	マヒの追加効果に注意したいものの、能力はそれほど怖くない。弱点は特にないので、物理攻撃で倒そう。

タスクライノ

HP 300　MP 0
攻撃力 40　防御力 35
魔法防御力 3−50　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	100ぎる、200ぎる、300ぎる、400ぎる
コメント	これといった特徴はなく、物理攻撃しか仕掛けてこない。能力も高くない。得意な攻撃方法でさっさと倒してしまう。

ポイズントード

HP 300　MP 0
攻撃力 35　防御力 35
魔法防御力 3−50　弱点 凍気

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、どくけし、ポーション、しにがみのぞう、おとめのキッス
コメント	追加効果は猛毒。能力はそれほど高くないので、弱点のブリザドを使えば、速攻でケリをつけることができる。

ベヒーモス

HP 1620　MP 0
攻撃力 85　防御力 50
魔法防御力 4−50　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	なし
コメント	能力は高いものの、耐性はなく、物理攻撃のみなので戦いやすい。バーサクやブリンクでパーティーを強化しよう。

パラサイト

HP 300　MP 0
攻撃力 35　防御力 40
魔法防御力 3 -50　弱点 凍気

耐性	精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	MP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる
コメント	唯一MP吸収の追加効果を持つ。早めに倒さないとどんどんMPを奪われるので、プリザドで弱点を突こう。

スペクター

HP 300　MP 100
攻撃力 25　防御力 25
魔法防御力 3 50　弱点 炎

耐性	凍気、神経、毒、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	スリプル6、プリザド8、ブレイク6
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる
コメント	HP吸収の追加効果に加え、3種類の魔法を使用。特にブレイク6の石化が怖いので、弱点のファイアで攻撃しよう。

デスフラワー

HP 540　MP 0
攻撃力 40　防御力 40
魔法防御力 3−50　弱点 凍気、炎

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	混乱
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、400ぎる、500ぎる、どくけし、ねむりそう、めぐすり、ポーション
コメント	追加効果の混乱を受けると、味方同士で斬り合って全滅の恐れが高い。弱点のファイアとブリザドで早めに倒そう。

ソーサラー

HP 140　MP 60
攻撃力 25　防御力 17
魔法防御力 3−60　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ドレイン8、ファイア8、ブリザド8、スタン6、コンフュ6、ヘイスト6、カーズ6、デス6
落とすぎる・アイテム	400ぎる、オーラのほん、デスのほん、ヘイストのほん、トードのほん、ドレインのほん、きんのむねあて
コメント	8種類の魔法を使う。耐性を持つ防具は優先的に装備しておきたい。弱点はないので、威力の高い攻撃方法を選ぼう。

キャプテン

HP 750　MP 30
攻撃力 60　防御力 50
魔法防御力 4−50　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ゆみ3
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、ほのおのゆみ、おうごんのよろい、カーズのほん、トードのほん
コメント	フィン城で戦う場合、「こだいのつるぎ」やバーサクは必須。ゆみ3の特殊攻撃を使うので、後衛のHPにも注意しよう。

ウィザード

HP 540　MP 190
攻撃力 40　防御力 35
魔法防御力 4−60　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ドレイン8、アスピル8、フレアー10、ファイア11、トード7、ブレイク6、デジョン7、ストップ8
落とすぎる・アイテム	1000ぎる、1500ぎる、ダイヤのむねあて、デジョンのほん、ドレインのほん、フレアーのほん、アスピルのほん
コメント	ソーサラーよりも強烈な魔法を使ってくる。魔法防御レベルが高いので、物理攻撃で集中攻撃するのがいい。

ゾンビ2ヘッド

HP 300　MP 0
攻撃力 40　防御力 25
魔法防御力 3−50　弱点 炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	200ぎる、300ぎる、400ぎる、500ぎる
コメント	能力はそれほど高くない。物理攻撃でも十分倒せるが、アンデッドなので炎に弱く、ファイアを使うのも有効。

コラム

HP 240　MP 0
攻撃力 40　防御力 40
魔法防御力 3 40　弱点 なし

耐性	精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる
コメント	精神攻撃に耐性を持っていて、攻撃魔法や特殊攻撃は一切仕掛けてこない。物理攻撃で倒そう。

ブレイン

HP 240　MP 100
攻撃力 40　防御力 35
魔法防御力 3−50　弱点 精神攻撃

耐性	神経、死
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	チェンジ4、フォーグ6
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる
コメント	チェンジ4、フォーグ6が厄介。精神攻撃が有効なので、コンフュかカーズを持っていたら仕掛けてみよう。

ゴートス

HP 2000　MP 80
攻撃力 70　防御力 60
魔法防御力 5−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	さけ6
魔法	ヘイスト6
落とすぎる・アイテム	800ぎる、1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる、バッカスのさけ、リバーナイフ、ヘイストのほん
コメント	さけ6でパワーアップするので、長期戦は不利。こちらもバーサクを使って、早めにケリをつけよう。

チェンジャー

HP 140　MP 80
攻撃力 35　防御力 25
魔法防御力 3 -40　弱点 精神攻撃

耐性	神経、死
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	チェンジ4
落とすぎる・アイテム	100ぎる、200ぎる、300ぎる、400ぎる
コメント	チェンジ4を頻繁に使ってくる。精神攻撃という弱点はあるが、物理攻撃で集中攻撃し、早めに倒してしまうといいだろう。

キラーマンティス

HP 750　MP 0
攻撃力 60　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 凍気

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる
コメント	HP。攻撃力、防御力が高く、なかなかの強敵。物理攻撃なら「こだいのつるぎ」、魔法で攻撃するならブリザドを使おう。

ゴーギマイラ

HP 750　MP 140
攻撃力 60　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお7、くさいいき
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる
コメント	くさいいきの石化に加え、ほのおも強烈。弱点はないので、バーサクを使って早めにケリをつけよう。

ボム

HP 640　MP 140
攻撃力 60　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 稲妻、炎

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	じばく7
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる
コメント	じばく7を発動させないためにも、弱点のサンダーやファイアを使って1ターン以内に1匹ずつ倒していきたい。

レッドマシュマロ

HP 100　MP 45
攻撃力 25　防御力 210
魔法防御力 2−50　弱点 稲妻

耐性	凍気、神経、毒、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	毒
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	50ぎる、100ぎる、200ぎる、300ぎる
コメント	防御力が極端に高く、物理攻撃はほとんど無効。猛毒の追加効果を持っているので、弱点のサンダーで倒そう。

ブラックプリン

HP 370　MP 80
攻撃力 40　防御力 210
魔法防御力 3−50　弱点 炎

耐性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、物質変化
吸収属性	毒
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる
コメント	防御力だけでなく、攻撃力もそこそこ高め。炎攻撃以外はほとんど効かないので、ファイアを出し惜しみせず使おう。

コカトリス

HP 370　MP 0
攻撃力 35　防御力 40
魔法防御力 3−50　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	石化
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる
コメント	恐ろしいのは石化の追加効果のみ。もしメンバーの回避率に不安があるなら、逃げてしまうのもひとつの手だ。

ゴースト

HP 540　MP 140
攻撃力 35　防御力 35
魔法防御力 3−50　弱点 炎

耐性	凍気、神経、毒、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	カーズ8、スタン16、クラウダ16、ミニマム7
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる
コメント	HP吸収の追加効果に加え、魔法も強力。ピンチになったら「ねむりのけん」で動きを封じよう。ファイアも有効だ。

フライングレイ

HP 750　MP 0
攻撃力 60　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる
コメント	攻撃力はやや高いものの、特殊攻撃は一切持っていないので、それほど恐ろしい敵ではない。得意な攻撃方法で倒そう。

ウェアウルフ

HP 540　MP 0
攻撃力 50　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 なし

耐性	神経、死
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる
コメント	猛毒の追加効果がある以外は、これといって怖い敵ではない。死と神経に耐性があるので、魔法を使うときは気をつけよう。

インプ

HP 300　MP 100
攻撃力 35　防御力 35
魔法防御力 3−100　弱点 なし

耐性	凍気、稲妻、炎
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	ブリンク8、コンフュ16
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる
コメント	猛毒の追加効果、ブリンク8、コンフュ16が厄介。凍気、稲妻、炎は効きにくいので、物理攻撃が有効。

バンパイアガール

HP 540　MP 100
攻撃力 40　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 炎

耐性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、物質変化
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	ゆうわく6
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる
コメント	HP吸収の追加効果と、ゆうわく6が面倒だが、ファイアという弱点を持つので、戦いやすい。

イエローゼリー

HP 45　MP 6
攻撃力 17　防御力 210
魔法防御力 2−40　弱点 凍気、炎

耐性	神経、死、稲妻、精神攻撃、物質変化
吸収属性	毒
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	3ぎる、6ぎる、12ぎる、25ぎる
コメント	防御力が高く、物理攻撃でのダメージは期待できないが、ブリザド、ファイアという極端な弱点を持つので、倒しやすい。

ビッグホーン

HP 1140　MP 0
攻撃力 50　防御力 50
魔法防御力 6−30　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる
コメント	高いHPを持つが、物理攻撃しか仕掛けてこないので、戦いやすい。早めにケリをつけたければ、バーサクを利用しよう。

シードラゴン

HP 870　MP 80
攻撃力 70　防御力 60
魔法防御力 4−40　弱点 稲妻

耐性	毒、炎
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	つなみ8
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる、つめたがい、うらぎりのきば、オリハルコン
コメント	つなみ8を使う強敵。「こだいのつるぎ」、バーサクに加え、弱点のサンダーを使えば、楽に倒すことができる。

ラウンドウォーム

HP 2000　MP 0
攻撃力 120　防御力 100
魔法防御力 4−50　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる
コメント	HPは高いが、追加効果や特殊攻撃は持っていないので、戦いやすい。バーサクでパーティーを強化し、速攻で倒そう。

モルボル

HP 750　MP 0
攻撃力 50　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 稲妻

耐性	毒、炎
吸収属性	なし
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	300ぎる、400ぎる、500ぎる、600ぎる、ハイポーション、エーテル
コメント	マヒの追加効果に注意。物理攻撃で十分対応できるが、稲妻に弱いことを踏まえて、サンダーを使うのも効果的だ。

エレキフィッシュ

HP 540　MP 80
攻撃力 60　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 なし

耐性	毒、炎
吸収属性	稲妻
追加効果	なし
特殊攻撃	いなずま8
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる
コメント	集団でいなずま8を連発してくることが多い。稲妻に耐性のある防具を装備しよう。水棲だがサンダーは効かない。

マンタレイ

HP 870　MP 0
攻撃力 70　防御力 60
魔法防御力 4−40　弱点 稲妻

耐性	毒、炎
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	400ぎる、500ぎる、600ぎる、800ぎる
コメント	能力は決して低くはないが、物理攻撃しかしない上、稲妻の弱点を持つ。サンダーを使えば比較的楽に倒せる。

バシリスク

HP 750　MP 140
攻撃力 70　防御力 50
魔法防御力 6−30　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	にらみ5
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる
コメント	にらみ5の石化に注意。物質変化に耐性のある防具があれば装備しよう。弱点もないので、真っ先に倒したい相手だ。

あくまのはな

HP 1140　MP 0
攻撃力 70　防御力 70
魔法防御力 5−70　弱点 炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	混乱、毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	600ぎる、800ぎる、1000ぎる、1500ぎる
コメント	混乱、毒の追加効果を持つ。HPは高いが、弱点が炎とはっきりしているので、戦いやすい。

ファイアギガース

HP 1800　MP 240
攻撃力 100　防御力 100
魔法防御力 4−50　弱点 凍気

耐性	なし
吸収属性	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	がんせき9
魔法	ファイア16
落とすぎる・アイテム	600ぎる、800ぎる、1000ぎる、フレームソード、フレイムアーマー、コンフュのほん
コメント	「こおりのゆみ」、ブリザドなど、弱点を突いた攻撃で畳み込もう。持っていればウォールなどで防御も固めておきたい。

アイスギガース

HP 2000　MP 140
攻撃力 120　防御力 120
魔法防御力 4−50　弱点 炎

耐性	なし
吸収属性	凍気
追加効果	なし
特殊攻撃	がんせき9
魔法	ブリザド12
落とすぎる・アイテム	600ぎる、800ぎる、1000ぎる、アイスブランド、なんきょくのかぜ、ストップのほん
コメント	ブリザド12などを使い、凍気を吸収する。炎に弱いので、炎属性を持つ武器や魔法を積極的に使っていこう。

ホワイトドラゴン

HP 2500　MP 140
攻撃力 150　防御力 120
魔法防御力 5−50　弱点 炎

耐性	なし
吸収属性	凍気
追加効果	なし
特殊攻撃	ふぶき16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	2000ぎる、10000ぎる、うらぎりのきよ、こおりのゆみ、なんきょくのかぜ、げんじのこて、ウィンドフルート
コメント	能力が高いので、苦戦は必至。「こだいのつるぎ」「ねむりのけん」で相手の動きを封じることで勝機が見えてくるはずだ。

ランドモルボル

HP 1000　MP 0
攻撃力 60　防御力 60
魔法防御力 6−30　弱点 なし

耐性	毒、稲妻
吸収属性	なし
追加効果	マヒ、毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	500ぎる、600ぎる、800ぎる、1000ぎる、ハイポーション、エーテル、エクシャー
コメント	マヒ、毒のふたつの追加効果を持つ。毒や稲妻に耐性を持っているので、物理攻撃主体で挑むのがいいだろう。

アイスリザード

HP 1000　MP 190
攻撃力 85　防御力 70
魔法防御力 6−30　弱点 炎

耐性	なし
吸収属性	凍気
追加効果	なし
特殊攻撃	ふぶき16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	600ぎる、800ぎる、1000ぎる、1500ぎる
コメント	注意したいのがふぶき16。攻撃力も高く、凍気を吸収する強敵だが、弱点のファイアを使えば、わりと楽に倒せる。

サンダーギガース

HP 2500　MP 370
攻撃力 150　防御力 150
魔法防御力 4−50　弱点 毒

耐性	なし
吸収属性	稲妻
追加効果	なし
特殊攻撃	いなずま12、がんせき9
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	800ぎる、1000ぎる、まどうしのつえ、くろのローブ、コンフュのほん、フレアーのほん
コメント	ギガース系最強のモンスター。高い攻撃力が怖いので、ブリンクで回避率を上げておこう。弱点の毒属性で集中攻撃を。

さつじんノコギリ

HP 870　MP 0
攻撃力 70　防御力 60
魔法防御力 4−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる、
コメント	特に能力が高いわけではなく、攻撃手段も物理攻撃のみなので、かなり戦いやすい。物理攻撃で観散らしていこう。

サンドウォーム

HP	1290	MP	190
攻撃力	100	防御力	40
魔法防御力	6−30	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	じしん10
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	800ぎる、1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる
コメント	高い攻撃力とじしん10が恐ろしいが、HPはそれほど高くない。強い物理攻撃で早めにケリをつけてしまおう。

こうていののろい

HP	3000	MP	240
攻撃力	120	防御力	120
魔法防御力	8−30	弱点	なし

耐性	凍気、神経、毒、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	死
追加効果	呪い
特殊攻撃	なし
魔法	カーズ8、デス8
落とすぎる・アイテム	なし
コメント	竜巻で戦った皇帝以上の強さを持つ。追加効果の呪いにかかったら、エスナで素早く治療すること。炎が稲妻が有効。

バンパイアレディ

HP	1140	MP	140
攻撃力	85	防御力	85
魔法防御力	6−30	弱点	炎

耐性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、物質変化
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	ゆうわく9
魔法	ブリザド12、スリプル16
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる、10000ぎる、おとめのキッス、ブリザドのほん、すなどけい
コメント	追加効果HP吸収に加え、ゆうわく9も持つ。攻撃力と防御力も高いので、弱点の炎か物理攻撃で応戦しよう。

しんえいたい

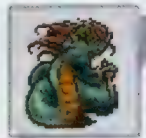
HP	870	MP	0
攻撃力	60	防御力	60
魔法防御力	6−30	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	800ぎる、1000ぎる、ポイズンアクス、ユニコーンのつの、スタンのほん、デジョンのほん
コメント	猛毒の追加効果以外に特徴はない。特殊な攻撃もしてこないかわりに弱点もないので、得意な攻撃で倒すといい。

ウッドゴーレム

HP	1620	MP	0
攻撃力	100	防御力	120
魔法防御力	14−100	弱点	炎

耐性	凍気、神経、毒、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	なし
追加効果	眠り
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	600ぎる、800ぎる、1000ぎる、1500ぎる
コメント	HPや防御力が高いので、なかなかダメージを与えれない。バーサクでパーティーを強化し、物理攻撃を主体に戦おう。



ラミア

HP	1000	MP	60
攻撃力	70	防御力	70
魔法防御力	6−30	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	眠り
特殊攻撃	ゆうわく6
魔法	ブリンク8
落とすぎる・アイテム	800ぎる、1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる
コメント	ゆうわく6が怖いので、耐性を持つ防具を装備したい。ブリンク8を使われたら、魔法攻撃に切り替えよう。

アイメーバ

HP	1140	MP	0
攻撃力	100	防御力	60
魔法防御力	6−30	弱点	なし

耐性	神経、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	毒
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	800ぎる、1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる
コメント	猛毒の追加効果を持ち、毒はすべて吸収される。弱点は特にないので、物理攻撃で倒すのが一番。

グリーンドラゴン

HP	3000	MP	190
攻撃力	150	防御力	150
魔法防御力	8−40	弱点	稲妻

耐性	なし
吸収属性	毒
追加効果	なし
特殊攻撃	どくぎり16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	2000ぎる、10000ぎる、うらぎりのきば、いやしのつえ、りゅうさんのピン、ダイヤのかぶと、だいちのドラム
コメント	全体的に高い能力を誇る強敵。どくぎり16を使い、毒を吸収する。稲妻に弱いので、サンダーが有効だ。

ジェネラル

HP	1800	MP	0
攻撃力	120	防御力	100
魔法防御力	4−60	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる、くものいと、ダイヤのこて、ダイヤのかぶと、ドラゴンアーマー、ルーンアクス
コメント	追加効果や特殊攻撃は持っていないものの、高い攻撃力と防御力が難点。バーサクやブリンクでパーティーを強化しよう。

くろきし

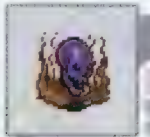
HP	1140	MP	0
攻撃力	85	防御力	85
魔法防御力	5−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる、ダイヤシールド、よいちのゆみ、ハイポーション、サンブレード
コメント	特殊攻撃は持っていないものの、高い攻撃力と防御力が難点。バーサクやブリンクなどの魔法を使おう。

ストーンゴーレム

HP	1800	MP	240
攻撃力	120	防御力	150
魔法防御力	14−100	弱点	毒

耐性	凍気、神経、死、稲妻、精神攻撃、炎、物質変化
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ストップ8
落とすぎる・アイテム	600ぎる、800ぎる、1000ぎる、1500ぎる
コメント	高い防御力を誇り、通常攻撃ではダメージを与えにくい。魔法防御も高いので、弱点のクラウダを主体に挑もう。



スカル

HP	640	MP	300
攻撃力	50	防御力	40
魔法防御力	4−40	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	ブリザド12、スタン16、トード10
落とすぎる・アイテム	1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる、
コメント	追加効果・HP吸収を持つが、魔法をよく使ってくる。耐性のある防具があるなら、接触的に利用しよう。

クアール

HP	1000	MP	300
攻撃力	40	防御力	60
魔法防御力	5−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	死
特殊攻撃	ブラスター1
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる
コメント	死の追加効果が怖い。ブリンクで回避率を上げて、攻撃そのものを良らわないようにしたい。

ピットフィーント

HP	750	MP	300
攻撃力	60	防御力	50
魔法防御力	6−60	弱点	なし

耐性	凍気
吸収属性	炎
追加効果	暗闇
特殊攻撃	なし
魔法	ファイア16、スタン16
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる
コメント	能力は低いものの、ファイア16とスタン16を使うので面倒。炎や魔法は使うだけムダなので、物理攻撃で!

サラマンダー

HP	1290	MP	300
攻撃力	100	防御力	85
魔法防御力	5−70	弱点	凍気

耐性	なし
吸収属性	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる
コメント	攻撃力が高く、ほのお16も強烈。見た目の通り、炎は吸収するが、凍気には弱い。魔法ならブリザドが有効。

メガパラサイト

HP	750	MP	300
攻撃力	40	防御力	50
魔法防御力	4−40	弱点	凍気

耐性	精神攻撃
吸収属性	なし
追加効果	忘却
特殊攻撃	なし
魔法	ドレイン16、アスピル10
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる
コメント	HPやMPを吸収するドレイン16、アスピル10を使う嫌な敵。ただし能力は低めなので、物理攻撃で倒そう。

マンティスキング

HP	1140	MP	0
攻撃力	85	防御力	70
魔法防御力	5−40	弱点	凍気

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	2000ぎる、10000ぎる、フェニックスのお、エーテル、とんかち、ミスリルミラー、ネコのツメ
コメント	全体的に能力は低めで、追加効果や特殊攻撃は一切持っていない。凍気に弱いが、物理攻撃でも十分に倒すことができる。

モルボルグレート

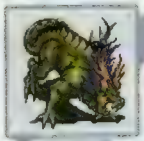
HP	1290	MP	0
攻撃力	85	防御力	85
魔法防御力	5−70	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	混乱、マヒ、こびと、沈黙、眠り、毒
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる
コメント	なんといっても6種類の追加効果が強烈。ブリンクで回避率を上げ、攻撃そのものを食らわないようにすれば問題ない。

スフィンクマイラ

HP	1140	MP	370
攻撃力	85	防御力	70
魔法防御力	5−40	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお16、くさいいき1
魔法	デスペル16
落とすぎる・アイテム	2000ぎる
コメント	高い攻撃力と防御力もさることながら、ほのお16やくさいいき1がやっかい。耐性を持つ装備品を身につけたい。



キングベヒーモス

HP	5000	MP	0
攻撃力	150	防御力	120
魔法防御力	8−30	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、ねじりはちまき、ちからだすき、パワーリスト、しにがみのぞう、よいちのゆみ
コメント	HPがとても高く、攻撃力や防御力もなかなかのもの。特殊攻撃や弱点はないので、バーサクやブリンクで応戦しよう。

ヘクトアイズ

HP	1140	MP	300
攻撃力	85	防御力	70
魔法防御力	5 70	弱点	なし

耐性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、炎、物質変化
吸収属性	毒
追加効果	死
特殊攻撃	にらみ9
魔法	ドレイン16、アスピル10、コンフュ16、スロウ16、スタン16、デスペル16、デジョン9
落とすぎる・アイテム	1500ぎる、2000ぎる
コメント	死の追加効果に加え、いやらしい魔法と特殊攻撃を併せ持っている。耐性を持つ装備品を身につけ、速攻で倒そう。

アビスウォーム

HP	1290	MP	370
攻撃力	150	防御力	85
魔法防御力	5−70	弱点	なし

耐性	神経、精神攻撃
吸収属性	死、炎
追加効果	なし
特殊攻撃	たつまき13
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる
コメント	追加効果はないものの、攻撃力が高いので注意。回避率に不安が合ったら、ブリンクで強化するのを忘れずに。

ブルードラゴン

HP	3500	MP	240
攻撃力	180	防御力	150
魔法防御力	8−40	弱点	毒

耐性	なし
吸収属性	稲妻
追加効果	なし
特殊攻撃	いなずま16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、ドラゴンアーマー、ホーリーランス、ドラゴンのたて、うらぎりのきば、まどうしのつえ
コメント	高い能力を誇る強敵。いなずま16を使うが、毒が苦手なので、わりと戦いやすい。「こだいのつるぎ」も有効だ。

レッドドラゴン

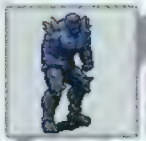
HP	5000	MP	450
攻撃力	180	防御力	180
魔法防御力	8−40	弱点	凍気

耐性	なし
吸収属性	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	ほのお16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、ドラゴンアーマー、ホーリーランス、ドラゴンのたて、くろしょうぞく、エルメスのくつ
コメント	全体的に高い能力を誇る。「こだいのつるぎ」を使わないと、苦戦は必至だろう。弱点を突いたブリザド攻撃も有効だ。

デスライダー

HP	1290	MP	0
攻撃力	120	防御力	120
魔法防御力	5−70	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、ハイポーション、エーテル、サンダースピア、エリクシャー、リボン
コメント	追加効果のHP吸収がやっかいなので、ブリンクで回避率を上げておくこと。炎に弱いので、ファイアも有効だ。



ミスリルゴーレム

HP	2000	MP	0
攻撃力	150	防御力	180
魔法防御力	14−100	弱点	稲妻

耐性	凍気、神経、毒、死、精神攻撃、炎、物質変化
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	1000ぎる、1500ぎる、2000ぎる
コメント	防御力が非常に高いので、バーサクで能力を上げて物理攻撃を仕掛けつつ、弱点のサンダーで攻撃するといいだろう。

ウルフデビル

HP	870	MP	300
攻撃力	70	防御力	50
魔法防御力	6−60	弱点	なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	なし
魔法	ファイア11、カーズ8、デジョン9、コンフュ16
落とすぎる・アイテム	2000ぎる
コメント	4種類の魔法が少々面倒だが、HPが低いので倒しやすい。弱点はないので、物理攻撃で早めに倒してしまおう。

ゾンビボーゲン

HP	2500	MP	370
攻撃力	120	防御力	120
魔法防御力	10−100	弱点	炎

耐性	凍気、神経、精神攻撃
吸収属性	死
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	フレアー16
落とすぎる・アイテム	2000ぎる
コメント	フレアー16を連発されると、辛い戦いになってしまう。強力な物理攻撃に加え、ファイア、フレアー、レイズで速攻しよう。

マンティスデビル

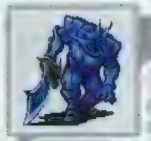
HP	1290	MP	370
攻撃力	85	防御力	85
魔法防御力	5−70	弱点	なし

耐性	凍気
吸収属性	炎
追加効果	マヒ
特殊攻撃	なし
魔法	ファイア16
落とすぎる・アイテム	2000ぎる
コメント	マヒの追加効果を持つものの、攻撃力の高い物理攻撃で先手を取れば、それほど怖い相手ではない。

ビーストデーモン

HP	1000	MP	140
攻撃力	70	防御力	60
魔法防御力	6−60	弱点	なし

耐性	凍気、稲妻、炎
吸収属性	なし
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	ストップ8、デスペル8、フォーグ6、サンダー10
落とすぎる・アイテム	2000ぎる
コメント	猛毒の追加効果を持ち、4種類の魔法を操る。とはいえ、能力は低いので、物理攻撃で楽に倒すことができるだろう。



テツキョジン

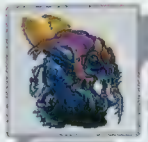
HP	3500	MP	240
攻撃力	180	防御力	180
魔法防御力	14−100	弱点	凍気、稲妻

耐性	神経、死、精神攻撃、物質変化
吸収属性	炎
追加効果	なし
特殊攻撃	どくぎり16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	2000ぎる、10000ぎる、げんじのかぶと、げんじのこて、げんじのよろい、エクスカリバー、イージスのたて
コメント	命中率の高い仲間に「こだいのつるぎ」や「ねむりのけん」を使わせよう。ブリンクで回避率を上げるのも手。

ティアマット

HP	5000	MP	450
攻撃力	150	防御力	180
魔法防御力	8−70	弱点	神経

耐性	精神攻撃
吸収属性	凍気、毒、稲妻、炎
追加効果	猛毒
特殊攻撃	ほのお16、いなずま16、ふぶき16、どくぎり16
魔法	なし
落とすぎる・アイテム	10000ぎるエリクシャー、フェニックスのお、レイズのほん、ホーリーのほん、フレアーのほん
コメント	最強クラスの敵。吸収属性が多いので、むやみに攻撃魔法を唱えるのは危険。「こだいのつるぎ」＋攻撃魔法がおすすめ。



ベルゼブル

HP 5000　MP 450
攻撃力 150　防御力 180
魔法防御力 8−70　弱点 なし

耐性	凍気
吸収属性	炎
追加効果	猛毒
特殊攻撃	なし
魔法	フレアー16、ファイア16、スタン16、コンフュ16、ブリンク16、デスペル16
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、くろのローブ、うらぎりのきば、エルメスのくつ、けんじゃのちえ、だいちのドラム
コメント	同じく最強クラスの敵。弱点は特にないので、「こだいのつるぎ」で弱らせたあと、物理攻撃で一気に倒してしまおう。

アスタロート

HP 7000　MP 540
攻撃力 150　防御力 180
魔法防御力 8−70　弱点 なし

耐性	凍気、稲妻、炎
吸収属性	なし
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	なし
魔法	ドレイン16、クラウダ16、ファイア16、ブライン16、デス16
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、しろのローブ、ミスリルミラー、くものいと、せいじゃのこころ、ウィンドフルート
コメント	HP吸収の追加効果がやっかい。「こだいのつるぎ」で呪い状態にしたあと、「ブラッドソード」で攻撃しよう。

皇帝（1回目）

HP 1290　MP 190
攻撃力 70　防御力 50
魔法防御力 4−40　弱点 なし

耐性	なし
吸収属性	なし
追加効果	なし
特殊攻撃	エリクシャー1
魔法	サンダー10、ブリンク8、バリア8、スロウ9、ヘイスト8
落とすぎる・アイテム	10000ぎる、エリクシャー、めぐすり、フェニックスのお、コテージ、ダイヤアーマー、ディフェンダー
コメント	しんえいたいとの2連戦後、皇帝戦となる。まずバーサクをかけて物理攻撃を強化。前列にいるウッドゴーレムとしんえいたいを素早く倒したあと、皇帝を集中攻撃しよう。

皇帝（2回目）

HP 10000　MP 540
攻撃力 180　防御力 210
魔法防御力 16−70　弱点 なし

耐性	凍気、神経、毒、死、稲妻、精神攻撃、炎、物質変化
吸収属性	死、物質変化
追加効果	HP吸収
特殊攻撃	いんせき10
魔法	フレアー16、スロウ16、カーズ16、デスペル16、ブライン16
落とすぎる・アイテム	なし
コメント	命中率の高いメンバーに「こだいのつるぎ」で攻撃させて呪い状態にし、各自得意な攻撃で攻めよう。2本の「ブラッドソード」での集中攻撃は反則ギリギリの超有効な戦法だ。

モンスターに効果的な武器

武器の中には、特定のモンスターに対して特に効果的なものがあり、これらの武器での攻撃は、通常に比べてダメージが格段に大きくなる。以下に、このような有効モンスターを持つ武器と、それぞれのモンスターの区分を紹介した。敵に合わせて装備を変更すれば、戦況は一層有利になるだろう。

有効なモンスターを持つ武器

名前	有効なモンスターの種別	名前	有効なモンスターの種別	名前	有効なモンスターの種別
オリハルコン	B	エクスカリバー	E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O	ルーンアクス	F、G、H、N、O
ネコのツメ	F、G、H、N、O	ウェアバスター	K	トライデント	B
ウィングソード	A、D、F、I、M、N、O	いやしのつえ	L、M、N、O	まじんのやり	A、D、F、I、M、N、O
だいちのつるぎ	C、D、F、J、M、O	オーガキラー	E、H	ホーリーランス	I、J

モンスターの種別

A	ホーネット、クィーンビー、さつじんノコギリ、ダイブイーグル、コカトリス、フライングレイ、バラサイト、メガバラサイト、バルーン、グレネード、マイン、ボム	G	ビーストデーモン、ウルノアビル、サラマンダー、マンティスデビル、デスライダー、ウッドゴーレム、ストーンゴーレム、ミスリルゴーレム、マジシャン、ソーサラー、ウィザード、ラミア、ラミアクィーン、ナツキョジン
B	キメラ、フィッシュ、ミレネフィッシュ、シースネイク、シードラゴン、マンダレイ、モルボル	H	オーガメイジ
C	ノッグイーター、バンパイアソーン、ありじごく、ランドレイ、ランドモルボル、モルボルグノート、ベビーモス、キングベビーモス	I	キメラ、ゴーギマイラ、スフィンクマイラ、ホワイトドラゴン、グリーンドラゴン、ブルードラゴン、レッドドラゴン、ティアマット
D	アイスバ、ヘクトアイズ、サンドウォーム、アビスウォーム、グリーンスライム、イエローゼリー、レッドマシュマロ、ブックブリン、こうてい	J	アダマンタイマイ、ランドタートル、バンリク、アイスリザード
E	オーガ、オーガチーフ、デュアルヘッド、ゴブリン、ゴブリンガード、ゴブリンプリンス、ヒルギガース、ファイアギガース、アイスギガース、サンダーギガース	K	スタナー、チェンジャー、ブレイン、ウェアウィスプ、ウェアバンサー
		L	ゾンビ2ヘッド、デッドヘッド、ゾンビ、グール、ガスト、レブナント、シャドウ、ゾンビドラゴン
F	インプ、ピットフィーント、ラウンドウォーム、レッドソウル、グリーンソウル、イエローソウル、ベルゼブル、アスタロート	M	ノイス
		N	スカル
		O	スペクター、ゴースト、バンパイアガール、バンパイアレディ、こうていのののろい

※表中にないモンスターには、有効な武器は存在しない。

モンスター特殊攻撃リスト

モンスターが持っている特殊攻撃は全25種類。名称の後ろについている数字の大きいほうが、より高威力となる。

いなずま8	使用モンスター	エレキフィッシュ					
	属性	稲妻	対象	全体	効果	雷を落とし、ダメージを与える。	
いなずま12	使用モンスター	サンダーギガース					
	属性	稲妻	対象	単体	効果	雷を落とし、ダメージを与える。	
いなずま16	使用モンスター	ブルードラゴン、ティアマット					
	属性	稲妻	対象	全体	効果	雷を落とし、ダメージを与える。	
いんせき10	使用モンスター	皇帝					
	属性	なし	対象	全体	効果	巨大な隕石を落下させ、ダメージを与える。	
がんせき9	使用モンスター	ファイアギガース、アイスギガース、サンダーギガース					
	属性	なし	対象	単体	効果	巨大な岩石を落下させ、ダメージを与える。	
くさいいき	使用モンスター	ゴーギマイラ					
	属性	物質変化	対象	全体	効果	強烈な臭気を浴びせ、石状態にする。	
くさいいき1	使用モンスター	スフィンクマイラ					
	属性	物質変化	対象	全体	効果	強烈な臭気を浴びせ、石状態にする。	
じしん10	使用モンスター	サンドウォーム					
	属性	なし	対象	全体	効果	大地震を起こし、ダメージを与える。	
じばく1	使用モンスター	バルーン					
	属性	なし	対象	単体	効果	自らの体を爆発させ、ダメージを与える。	
じばく3	使用モンスター	グレネード					
	属性	なし	対象	単体	効果	自らの体を爆発させ、ダメージを与える。	
じばく5	使用モンスター	マイン					
	属性	なし	対象	単体	効果	自らの体を爆発させ、ダメージを与える。	
じばく7	使用モンスター	ボム					
	属性	なし	対象	単体	効果	自らの体を爆発させ、ダメージを与える。	
たつまき13	使用モンスター	アビスウォーム					
	属性	なし	対象	全体	効果	竜巻を起こし、ダメージを与える。	
つなみ8	使用モンスター	シードラゴン					
	属性	なし	対象	全体	効果	津波を起こし、ダメージを与える。	
どくぎり16	使用モンスター	グリーンドラゴン、テツキョジン、ティアマット					
	属性	毒	対象	全体	効果	猛毒を撒き散らし、ダメージを与える。	
にらみ5	使用モンスター	バシリスク					
	属性	物質変化	対象	単体	効果	悪魔の瞳で凝視し、石状態にする。	
にらみ9	使用モンスター	ヘクトアイズ					
	属性	物質変化	対象	単体	効果	悪魔の瞳で凝視し、石状態にする。	
ふぶき16	使用モンスター	アイスリザード、ホワイトドラゴン、ティアマット					
	属性	凍気	対象	全体	効果	強烈な凍気を噴きつけ、ダメージを与える。	
ブラスター1	使用モンスター	クアール					
	属性	なし	対象	全体	効果	稲妻に感電させ、マヒ状態にする。	
ほのお7	使用モンスター	キメラ、ゴーギマイラ					
	属性	炎	対象	全体	効果	灼熱の炎で、ダメージを与える。	
ほのお16	使用モンスター	サラマンダー、スフィンクマイラ、レッドドラゴン、ティアマット					
	属性	炎	対象	全体	効果	灼熱の炎で、ダメージを与える。	
ゆうわく6	使用モンスター	バンパイアガール、ラミア					
	属性	精神攻撃	対象	全体	効果	妖しく誘惑し、混乱状態にする。	
ゆうわく9	使用モンスター	バンパイアレディ、ラミアクィーン					
	属性	精神攻撃	対象	単体	効果	妖しく誘惑し、混乱状態にする。	
ゆみ1	使用モンスター	ゴブリンガード、ソルジャー					
	属性	なし	対象	単体	効果	後列から弓で攻撃し、ダメージを与える。	
ゆみ3	使用モンスター	キャプテン、ゴブリンプリンス、サージェント					
	属性	なし	対象	単体	効果	後列から弓で攻撃し、ダメージを与える。	

ワールドマップ出現モンスター

フィールド上で遭遇するモンスターの出現エリアを、竜巻前と竜巻後に分けてまとめた。ルートガイドと併用してほしい。

竜巻発生前

ミシディアの塔をクリアすると、フィン城の北に竜巻が発生する（267ページ参照）。ここでは、竜巻発生前までにフィールド上で遭遇するモンスターと、そのモンスターが出現するエリアをまとめてみた。ルートガイドに掲載した「出現モンスター」と合わせて、参考にしてほしい。

マップを見てもわかるように、海の上とは違って、陸地にはいくつもの見えない境界線が細かく設定されている。境界線を一歩でも越えると、その時点ではまともに戦えないような手強いモンスターが出現することがあるので、むやみに探索エリアを広げすぎないように気をつけよう。

竜巻発生前

A
ゴブリン
ホーネット
レッグイーター

B
ゴブリン
ゴブリンガード
スプリンター
ソルジャー
バンパイアソーン
ホーネット
レッグイーター

C
クィーンビー
ゴブリン
ゴブリンガード
サスカッチ
スプリンター
ソルジャー
バンパイアソーン
ホーネット
レッグイーター

D ミシディアの町周辺地域
クィーンビー
ゴブリン
ゴブリンガード
サスカッチ
スプリンター
ソルジャー
バンパイアソーン
ホーネット

E
クィーンビー
ゴブリンガード
ゴブリンプリンス
ソルジャー
ゾンビ
デッドヘッド
バルーン
バンパイアソーン
ホーネット
レッグイーター

F
アイシクル
スノーマン

G
ウェアラット
オーガ
オーガメイジ
ソルジャー
デュアルヘッド
ビッグバード
マジシャン
ランドタートル

H 大戦艦周辺地域
オーガ
オーガメイジ
ソルジャー
デュアルヘッド
ビッグバード
マジシャン
ランドタートル
マイン
バルーン

I 海
キラーフィッシュ
シースネイク
ダイブイーグル
バッカニア

J 南の島
イエローゼリー
ウェアラット
スタナー
ゾンビ2ヘッド
デュアルヘッド
レッドマシュマロ

K ディスト周辺地域
オーガ
オーガメイジ
ガスト
グール
シャドウ
しょうにゅうせき
ランドタートル
レイス
ヒルギガース

L
アダマンタイマイ
アリジゴク
ギガントード
キマイラ
ランドレイ

M
ガスト
キラーマンティス
コカトリス
スペクター
ブラックプリン
ブレイン
ベヒーモス
ボム
マイン
レイス
レッドマシュマロ
レブナント

N ミシディアの洞窟周辺地域
ガスト
コカトリス
スペクター
ブラックプリン
ブレイン
ベヒーモス
ボム
マイン
レイス
レッドマシュマロ
レブナント
パラサイト
モルボル

O
インプ
ウェアウルフ
キラーマンティス
ゴースト
バンパイアガール
ビッグホーン
ヒルギガース
フライングレイ
ブラックプリン
ボム
レッドソウル
レッドマシュマロ

P パラメキア城周辺地域
アリジゴク
ギガントード
キマイラ
タスクライノ
ポイズントード
ランドレイ

竜巻発生後

竜巻が発生すると、フィールド上で遭遇するモンスターの種類が一変し、序盤に登場する弱いモンスターは一切現われなくなる。竜巻が発生した直後は、新たな敵との戦力差に少々手こずるかもしれない。また陸地の境界線は、竜巻発生前に比べると、かなり大雑把なものになる。

物語の後半では飛行船がメインの移動手段になるため、フィールド上でのモンスターとの戦いは、移動中の遭遇というよりも、経験を積むことやアイテムの収集など、積極的な戦闘が主になることだろう。パーティーの戦力強化にうまく役立てていきたい。

なお、雪原とミシディアの町周辺、南の島およびディストの周辺は、出現モンスターが変わることはない。

竜巻発生前

ゴブリン、ホーネット、レッグイーターといった、ザコの代名詞的モンスターが出現。

竜巻発生後

サージェント、ソーサラーなどの強敵が出現する。初心に戻って、慎重に！

竜巻発生後

A アルテア・フィンの町周辺地域
- ウェアパンサー
- キャプテン
- サージェント
- ソーサラー
- ビッグホーン
- ヒルギガース
- ボム

B 雪原
- アイシクル
- スノーマン

C カシュオーン城・パラメキア城周辺地域
- こうていののろい
- さつじんノコギリ
- サンドウォーム
- デスフラワー
- ランドモルボル

D ミシディアの町周辺地域
- キラーマンティス
- サラマンダー
- ピットフィーント
- ヘクトアイズ
- マンティスキング
- メガパラサイト
- モルボルグレート

E ミシディアの塔の島
- インプ
- ウェアウルフ
- キラーマンティス
- ゴースト
- バンパイアガール
- ビッグホーン
- ヒルギガース
- フライングレイ
- ボム
- レッドソウル
- レッドマシュマロ
- ブラックプリン

F ジェイド周辺地域
- アビスウォーム
- キラーマンティス
- サラマンダー
- ピットフィーント
- ヘクトアイズ
- マンティスキング
- メガパラサイト
- モルボルグレート

G 南の島
- イエローゼリー
- ウェアラット
- スタナー
- ゾンビ2ヘッド
- デュアルヘッド
- レッドマシュマロ

H ディスト周辺地域
- オーガ
- オーガメイジ
- ガスト
- グール
- シャドウ
- しょうにゅうせき
- ヒルギガース
- ランドタートル
- レイス

I 海
- エレキフィッシュ
- シードラゴン
- マンタレイ

逃げにくいモンスターの組み合わせ

目的地まで急いでいるときや、パーティーの状態がボロボロのときにモンスターと遭遇したら、無理に戦わず逃げることを選択するのも立派な作戦だ。しかし中には逃げられない、もしくは逃げにくいモンスターの組み合わせがいくつか存在する。編集部調べによるこれらの傾向を、竜巻発生前と発生後に分けて紹介するので、こういったモンスターに出会ったら、覚悟を決めて素早く倒すように心がけよう。

「にげる」を選んで無駄にターンを消費せず、早めに倒してしまったほうがいい。

◆竜巻発生前
- ウェアラット（2～5匹）
- デュアルヘッド（0～1匹）／ビッグバード（1～3匹）
- ビッグバード（1～5匹）
- ギガントード（1～4匹）
- ガスト（0～3匹）／レイス（0～3匹）／レブナント（0～2匹）／スペクター（1～3匹）
- ベヒーモス（1匹）
- ボム（2～5匹）
- ゴースト（2～5匹）
- ビッグホーン（1～2匹）／フライングレイ（0～2匹）
- ヒルギガース（1匹）／ボム（1～4匹）

◆竜巻発生後
- サージェント（2～4匹）／ウェアパンサー（0～2匹）／ソーサラー（2～4匹）
- キャプテン（1～2匹）／ヒルギガース（1匹）／ボム（0～2匹）

索引 Index

項目名	作品	掲載ページ
【あ】		
アースエレメント	I	146
アースの洞窟	I	58
アースメデューサ	I	155
アイアンゴーレム	I	156
アイシクル	II	312
アイスアーマー	I	137
アイスアーマー	II	305
アイスギガース	I	150
アイスギガース	II	321
アイスシールド	I	138
アイスシールド	II	303
アイスブランド	I	135
アイスブランド	II	300
アイスランス	II	302
アイスリザード	II	321
アイメーバ	II	322
赤魔術士	I	13
赤魔道士	I	13
アクス	II	301
あくまのはな	II	321
アスタロート	II	326
アストス	I	145
アスピル	II	296
アスピルのほん	II	309
アダマンタイト	I	140
アダマンタイマイ	II	313
アディア	I	130
アナコンダ	I	145
アビスウォーム	II	324
ありじごく	II	316
アルテアの町	II	188
アルテマ	II	295
アルテマのほん	II	309
アレイズ	I	131
アロザウルス	I	151
アンクヘッグ	I	147
アンチ	II	295
アンチのほん	II	309
イージーモード	I	26
イージスのたて	I	138
イージスのたて	II	303
イエローゼリー	II	320
イエローソウル	II	315
石	II	177
石の巨人	I	57、61
いなずま	II	327
イビルアイ	I	150

項目名	作品	掲載ページ
いやしのかぶと	I	139
いやしのつえ	I	136
いやしのつえ	II	301
いんせき	II	327
インビア	I	131
インビジ	I	130
インブ	II	319
ウィザード	II	317
ウィルム	I	151
ウィルムキラー	I	135
ウィングソード	II	300
ウィンターウルフ	I	150
ウィンドフルート	II	307
ウェアウルフ	I	142
ウェアウルフ	II	319
ウェアタイガー	I	151
ウェアバスター	I	135
ウェアバスター	II	301
ウェアパンサー	II	314
ウェアラット	II	313
ウォーグウルフ	I	142
ウォーター	I	153
ウォーターナーガ	I	154
ウォール	II	294
ウォールのほん	II	309
ウッドゴーレム	II	322
うみサソリ	I	153
うらぎりのきば	II	308
ウルフ	I	141
ウルフデビル	II	325
エアエレメンタル	I	155
エーテル	II	307
エギルのたいまつ	II	308
エクスカリバー	I	135
エクスカリバー	II	300
エスナ	II	294
エスナのほん	II	309
エリクシャー	II	307
エルフ	I	40、42
エルフの城	I	42
エルフの町	I	40
エルメスのくつ	II	307
エレキフィッシュ	II	320
おうごんのたて	II	303
おうごんのよろい	II	305
オーガ	I	143
オーガ	II	313
オーカーゼリー	I	146

項目名	作品	掲載ページ
オーガキラー	II	301
オーガチーフ	I	143
オーガチーフ	II	316
おおかぶと	I	139
オーガメイジ	I	147
オーガメイジ	II	313
オーラ	II	297
オーラのほん	II	309
オチュー	I	148
おとめのキッス	II	307
オリジナルモード	II	180
オリハルコン	II	299
オンラクの町	I	82
【か】		
ガーゴイル	I	145
カーズ	II	297
カーズのほん	II	309
ガーディアン	I	154
ガーランド	I	142
ガイアの町	I	86
カイゾク	I	143
かいぞく	II	315
海底神殿	I	95
回避率	I	8
回避率	II	170
蛙	II	177
カオス	II	157
カオス神殿	I	33
過去のカオス神殿	I	118
カシュオーン城	II	216
ガスト	I	144
ガスト	II	314
風のカオス	I	112
ガテアの村	II	192
ガディア	I	131
カヌー	I	68
カヌー	II	308
かぶと	I	139
かわてぶくろ	I	139
かわてぶくろ	II	306
かわのたて	I	138
かわのぼうし	I	138
かわのぼうし	II	304
かわのよろい	II	304
かわよろい	I	137
がんせき	II	327
ガントレット	I	139
ギガースウォーム	I	142

項目名	作品	掲載ページ
ギガントード	II	316
キティタイガー	I	146
キマイラ	II	316
キメラ	I	154
キャプテン	II	317
キャラバン	I	84
キャンプ	II	238
教会	I	19
きょじんのかぶと	II	304
きょじんのこて	I	139
きょじんのこて	II	306
巨人の洞窟	I	57
キラーフィッシュ	II	315
キラーマンティス	II	318
キル	I	133
キングベヒーモス	II	324
キングマミー	I	152
ぎんのうでわ	I	138
きんのかみかざり	II	304
きんのはり	I	140
きんのはり	II	307
きんのむねあて	II	305
ぎんのむねあて	II	305
クアール	II	323
クィーンビー	II	311
くうきのみず	I	140
くさりかたびら	I	137
くものいと	II	307
クラーケン(1回目)	I	154
クラーケン(2回目)	I	157
クラウダ	I	133
クラウダ	II	296
クラウダのほん	II	309
クラウン	I	50、140
クラスチェンジ	I	94
暗闇	I	18
暗闇	II	177
くらやみのゆみ	II	302
グリーンスライム	I	144
グリーンスライム	II	311
グリーンソウル	II	316
グリーンドラゴン	I	155
グリーンドラゴン	II	322
クリスタルロッド	II	308

項目名	作品	掲載ページ
グルグ火山	I	70
グレイウーズ	I	145
クレイゴーレム	I	152
クレイジーホース	I	141
グレートアクス	I	136
グレートソード	I	135
クレセントレイクの町	I	67
グレネード	II	313
くろいかめん	II	308
クロウラー	I	144
くろきし	II	323
クロコダイル	I	148
くろしょうぞく	II	305
くろのローブ	I	137
くろのローブ	II	305
黒魔術士	I	15
黒魔道士	I	15
黒魔法屋	I	19
ケアル	I	130
ケアル	II	294
ケアルア	I	130
ケアルガ	I	131
ケアルダ	I	131
ケアルのほん	II	309
げんじのかぶと	II	304
げんじのこて	II	306
げんじのよろい	II	305
けんじゃのつえ	II	307
賢者の洞窟	I	62
幸運	I	8
攻撃回数	I	70、94
攻撃力	I	8
攻撃力	II	170
皇帝(1回目)	II	326
皇帝(2回目)	II	326
こうていののろい	II	322
ゴーギマイラ	II	318
ゴーキメラ	I	156
ゴースト	I	153
ゴースト	II	319
ゴートス	II	318
コーネリア城	I	28
コーネリアの町	I	30
こおりのたて	II	303
氷の洞窟	I	76
こおりのゆみ	II	302
コカトリス	I	147
コカトリス	II	319
こだいのつるぎ	II	300
固定モンスター	I	17
コテージ	I	19、142
コテージ	II	307
こびと	II	177
コブラ	I	143

項目名	作品	掲載ページ
ゴブリン	I	141
ゴブリン	II	310
ゴブリンガード	I	141
ゴブリンガード	II	311
ゴブリンプリンス	II	312
コラム	II	318
コンフュ	I	132
コンフュ	II	297
コンフュのほん	II	309
混乱	II	177
【さ】		
サージェント	II	312
サーベル	I	134
サーベルタイガー	I	151
サイレス	I	130
サイレス	II	295
サイレスのほん	II	309
酒場	II	179
サスカッチ	II	311
サスケのかたな	I	135
サソリ	I	144
さつじんノコギリ	II	321
サハギン	I	143
サハギンチーフ	I	143
サハギンプリンス	I	152
サラマンダー	II	323
サラマンドの町	II	200
サンガー	I	133
さんごのつるぎ	I	135
サンダー	I	132
サンダー	II	296
サンダーギガース	II	321
サンダースピア	II	302
サンダーのほん	II	309
サンダラ	I	132
サンドウォーム	I	152
サンドウォーム	II	322
サンブレード	I	135
サンブレード	II	300
シースネイク	I	152
シースネイク	II	315
シードラゴン	II	320
シートロル	I	152
シーフ	I	11
ジェイド	II	281
シェイブ	I	132
シェイラ	I	132
ジェネラル	II	323
シェル	II	294
シェルのほん	II	309
じしん	II	327
しにがみのぞう	II	307
じばく	II	327
シミター	I	134

項目名	作品	掲載ページ
シャーク	I	144
シャープソード	I	135
しゃくじょう	I	135
シャドウ	I	144
シャドウ	II	312
ジャベリン	II	301
15パズル	I	38
じゅうじか	II	307
熟練度	II	170
熟練度システム	II	174
しょうにゅうせき	II	315
職業	I	8
試練の城	I	92
しろいかめん	II	308
しろのローブ	I	137
しろのローブ	II	305
白魔術士	I	14
白魔道士	I	14
白魔法屋	I	19
しんえいたい	II	322
しんぴのかぎ	I	52、140
すいしょうのめ	I	51、140
スーパーモンク	I	12
スカル	II	323
スケルトン	I	142
スタールビー	I	60、140
スタナー	II	314
スタン	I	133
スタン	II	296
スタンのほん	II	309
ステータス異常	I	18
ステータス異常	II	177
ストーンゴーレム	I	154
ストーンゴーレム	II	323
ストップ	I	133
ストップ	II	296
ストップのほん	II	309
ストナ	I	131
ストライ	I	132
すなどけい	II	307
スノーマン	II	312
素早さ	I	8
素早さ	II	170
スピア	II	302
スピリットナーガ	I	155
スフィンクス	I	147
スフィンクマイラ	II	324
スプリンター	II	310
スペクター	I	150
スペクター	II	317
スリプラ	I	132
スリプル	I	132
スリプル	II	296
スリプルのほん	II	309

項目名	作品	掲載ページ
スロウ	I	132
スロウ	II	295
スロウのほん	II	309
せいじゃのこころ	II	307
精神	II	170
成長システム	II	170
聖堂	II	179
せいどうのこて	I	139
セーバー	I	133
セーブ	I	20
石化	I	18
雪原の洞窟	II	212
雪上船	II	210、308
セミテの滝の洞窟	II	201
戦士	I	10
潜水艦	I	84、94
戦闘不能	I	18
戦闘不能	II	177
ソーサラー	II	317
属性	I	17
属性	II	178
ソルジャー	I	155
ソルジャー	II	311
ゾンビ	I	142
ゾンビ	II	311
ゾンビ2ヘッド	II	318
ゾンビドーゲン	II	325
【た】		
ダークウィザード	I	150
ダークファイター	I	156
大戦艦	II	222
だいちのつるぎ	II	300
だいちのドラム	II	307
ダイブイーグル	II	314
ダイヤアーマー	I	137
ダイヤアーマー	II	305
ダイヤシールド	I	138
ダイヤシールド	II	303
ダイヤのうでわ	I	138
ダイヤのかぶと	I	139
ダイヤのかぶと	II	304
ダイヤのこて	I	139
ダイヤのこて	II	306
ダイヤのむねあて	II	305
ダイヤメイス	II	301
たいようのほのお	II	308
体力	I	8
体力	II	170
ダガー	I	134
ダガー	II	299
滝の裏の洞窟	I	110
ダクネス	I	132
タスクライノ	II	316
竜巻	II	270

項目名	作品	掲載ページ
たつまき	II	327
ダディア	I	131
ダテレポ	I	131
タランチュラ	I	144
チェンジ	II	295
チェンジのほん	II	309
チェンジャー	II	318
力	I	8
力	II	170
ちからだすき	II	305
ちからのつえ	I	138
ちからのつえ	II	301
知性	I	8
知性	II	170
チャイム	I	105、140
チョコボの森	II	220
チラノザウルス	I	154
沈黙	I	18
沈黙	II	177
ちんもくのかね	II	307
つうこうしょう	II	308
つえ	I	135
つえ	II	300
土のカオス	I	64
つちのつえ	I	62
つなみ	II	327
つめたがい	II	308
ディア	I	130
ティアマット(1回目)	I	156
ティアマット	II	325
ティアマット(2回目)	I	157
ディープアイ	I	153
抵抗属性	I	102
ディストの城	II	228
ディストの洞窟	II	230
ディフェンダー	I	135
ディフェンダー	II	300
デザートパレッテ	I	150
デジョン	I	133
デジョン	II	297
デジョンのほん	II	309
デス	I	133
デス	II	297
デスアイ	I	156
デスナイト	I	155
デスのほん	II	309
デスフラワー	II	317
デスペル	I	131
デスペル	II	294
デスペルのほん	II	309
デスマシーン	I	156
デスライダー	II	325
デツキョジン	II	325
デッドヘッド	II	312
テツヌンチャク	I	136
てつのたて	I	138
てつよろい	I	137
デュアルヘッド	II	313
テレポ	I	133
テレポ	II	295
テレポのほん	II	309
テント	I	20、140
闘技場	II	235
道具屋	II	179
とうぞくのこて	II	306
どうのうでわ	I	138
どうのむねあて	II	305
とーたすんたぽっぱ	I	36
トード	II	297
トードのほん	II	309
トールハンマー	I	136
毒	I	18
毒	II	177
どくぎり	II	327
どくけし	I	140
どくけし	II	307
トライデント	II	302
ドラゴンアーマー	II	305
ドラゴンゾンビ	I	152
ドラゴンのたて	II	303
ドラゴンの洞窟	I	90
ドラゴンメイル	I	137
ドレイン	II	296
ドレインのほん	II	309
トロル	I	146
ドワーフの洞窟	I	44
とんかち	II	307

【な】

ナイト	I	10
ナイトのよろい	I	137
ナイトのよろい	II	305
ナイトメア	I	152
ナイフ	I	134
ナイフ	II	299
なんきょくのかぜ	II	307
西の城	I	47
ニトロのかやく	I	52、53、150
にらみ	II	327
忍者	I	11
にんにく	II	307
沼の洞窟	I	48
ヌンチャク	I	136
ネオチュー	I	148
ネコのツメ	I	136
ネコのツメ	II	299
ねじりはちまき	II	304
ねずみのしっぽ	I	93、140
ねぶくろ	I	20、140
眠り	I	18
眠り	II	177
ねむりそう	II	308
ねむりのけん	II	300
能力値	I	8
ノーマルモード	I	26
呪い	II	177

【は】

バーサク	II	297
バーサクのほん	II	309
パーティー編成	I	9
パープルウォーム	I	156
ハイエナドン	I	146
ハイポーション	II	307
バイレーツ	I	143
バオル	I	131
はがねのこて	I	139
バコルド	I	130
バサンダ	I	130
バシリスク	I	151
バシリスク	II	320
バスナ	II	294
バスナのほん	II	309
バッカスのさけ	II	308
バッカニア	II	315
バックラー	I	138
バックラー	II	303
バトルアクス	I	136
バトルアクス	II	301
バトルコマンド	I	16
バトルコマンド	II	176
バハムート	I	90、94
パファイ	I	130
パフスクの洞窟	II	208
パフスクの町	II	206
バマジク	I	131
バラサイト	II	317
バラメキア城	II	274
バリア	II	294
バリアのほん	II	309
バルーン	II	311
バルムの町	II	197
パレッテ	I	151
パワーリスト	II	306
パンデモニウム	II	285
パンパイア	I	147
パンパイアガール	II	319
パンパイアゾーン	II	311
パンパイアレディ	II	322
パンパイアロード	I	155
ハンマー	I	136
ビーストデーモン	II	325
ヒーラ	I	131
ヒール	I	130
飛空船	I	80
ビスコディーモン	I	145
ビッグアイ	I	144
ビッグバード	II	314
ビッグホーン	II	320
ピットフィーント	II	323
HP	I	8
HP	II	170
ヒドラ	I	148
火のカオス	I	70
ピラニア	I	147
ひりゅう	II	308
ひりゅうのたまご	II	308
ヒルギガース	I	146
ヒルギガース	II	315
ピロリスク	I	148
ファイア	I	132
ファイア	II	296
ファイアー	I	148
ファイアギガース	I	149
ファイアギガース	II	321
ファイアのほん	II	309
ファイアヒドラ	I	149
ファイアリザード	I	149
ファイガ	I	133
ファイラ	I	132
フィアー	I	130
フィアー	II	295
フィアーのほん	II	309
フィン城	II	239
フィン城地下	II	242
フィンの町	II	193
フェニックスのお	II	307
フォーグ	II	295
フォーグのほん	II	309
フォールチョン	I	134
武器屋	I	19
武器屋	II	179
ふく	I	137
ふく	II	304
船	I	40
ふぶき	II	327
浮遊城	I	112
ふゆうせき	I	77、140
ブライン	I	133
ブライン	II	297
フライングレイ	II	319
ブラインのほん	II	309
ブラスター	II	327
ブラックウィドウ	I	142
ブラックナイト	I	154
ブラックプリン	I	155
ブラックプリン	II	319
ブラッディボーン	I	145
ブラッドソード	II	300
ブラナ	I	130
ブリザガ	I	133
ブリザド	I	132
ブリザド	II	296
ブリザドのほん	II	309
ブリザラ	I	132
ブリンク	I	130
ブリンク	II	294
ブリンクのほん	II	309
ブルードラゴン	I	154
ブルードラゴン	II	324
フレアー	I	133
フレアー	II	296
フレアーのほん	II	309
ブレイク	I	133
ブレイク	II	297
ブレイクのほん	II	309
フレイムアーマー	II	305
フレイムメイル	I	137
ブレイン	II	318
フレームソード	I	135
フレームソード	II	300
ブロードソード	I	134
ブロードソード	II	299
プロテア	I	131
プロテス	I	130
プロテス	II	294
プロテスのほん	II	309
ブロンズアーマー	II	304
ブロンズかぶと	II	304
ブロンズのこて	II	306
ブロンズのたて	II	303
ヘイスト	I	132
ヘイスト	II	297
ヘイストのほん	II	309
ヘクトアイズ	II	324
ベヒーモス	II	317
ベルゼブル	II	326
ヘルハウンド	I	149
ヘルファイアー	II	308
ペンダント	II	308
ボイズンアクス	II	301
ボイズントード	II	317
ポイゾナ	I	130
防御力	I	8
防御力	II	170
防具屋	I	19
防具屋	II	179
ボーゲン	II	313
ポーション	I	140
ポーション	II	307
ホーネット	II	310
ホーリー	I	131
ホーリー	II	295
ホーリーのほん	II	309
ホーリーランス	II	302
ホールド	I	132
ホーンドデビル	I	148
ボキャル	I	130
ほのお	II	327
ほのおのかぶと	II	304
ほのおのたて	I	138
ほのおのたて	II	303
ほのおのやり	II	302
ほのおのゆみ	II	302
ポフトの町	II	198
ボム	II	318
ホワイトシャーク	I	153
ホワイトダイル	I	148
ホワイトドラゴン	I	149
ホワイトドラゴン	II	321

【ま】

マイン	II	314
マインゴーシュ	II	299
マインドフレイア	I	150
マサムネ	I	135
マサムネ	II	300
マジシャン	II	314
MP	II	170
まじゅつのつえ	I	136
まじゅつのつえ	II	301
まじんのおの	II	301
まじんのやり	II	302
まどうしのつえ	I	136
まどうしのつえ	II	301
マトーヤの洞窟	I	36
マヒ	I	18
マヒ	II	177
魔法防御	II	170
魔法屋	II	179
マミー	I	145
まもりのマント	I	138
まもりのゆびわ	I	139
まもりのゆびわ	II	306
魔力	II	170
マリリス(1回目)	I	149
マリリス(2回目)	I	157
マンタレイ	II	320
マンティコア	I	151
マンティスキング	II	324
マンティスデビル	II	325
ミシディアの塔	II	261
ミシディアの洞窟	II	254
ミシディアの町	II	247
水のカオス	I	95
ミスリル	II	308
ミスリルアーマー	II	304
ミスリルアクス	I	136
ミスリルアクス	II	301
ミスリルかぶと	I	139
ミスリルかぶと	II	304
ミスリルゴーレム	II	325
ミスリルスピア	II	302
ミスリルソード	I	134
ミスリルソード	II	300
ミスリルナイフ	I	134
ミスリルナイフ	II	299
ミスリルのこて	I	139
ミスリルのこて	II	306
ミスリルのたて	I	138
ミスリルのたて	II	303
ミスリルハンマ	I	136
ミスリルボウ	II	302
ミスリルミラー	II	308
ミスリルメイス	II	300
ミスリルメイル	I	137
港町ブラボカ	I	37
南の島	II	250
ミニゲーム	II	180
ミニマム	II	295
ミニマムのほん	II	309
ミノタウロス	I	146
ミノタウロソンビ	I	152
ミラージュの塔	I	107
メイス	II	300
命中率	I	8
命中率	II	170
メガバラサイト	II	323
めがみのベル	II	308
めぐすり	II	307
めざめのくすり	I	52、140
メデューサ	I	152
メルモンドの町	I	54
猛毒	II	177
モルボル	II	320
モルボルグレート	II	324
モンク	I	12

【や】

宿屋	I	19
宿屋	II	179
ゆうわく	II	327
ユニコーンのつの	II	307
ゆみ(特殊攻撃)	II	327
ゆみ(武器)	II	302
よいちのゆみ	II	302
ようせいのビン	I	85、140

【ら】

ラーバウォーム	I	149
ライトアクス	I	136
ラウンドウォーム	II	320
ラクシャーサ	I	152
ラスロウ	I	133
ラビーラ	I	131
ラミア	II	322
ラミアクィーン	II	316
ランドタートル	II	312
ランドモルボル	II	321
ランドレイ	II	316
リザード	I	143
リッチ(1回目)	I	147
リッチ(2回目)	I	156
リッパーナイフ	II	299
リバイアサン	II	258
リボン	I	139
リボン	II	304
りゅうさんのびん	II	308
リュート	I	34、122、140
リュカーン砂漠	I	80
リング	II	308
ルーンアクス	II	301
ルーンブレード	I	134
ルビーのうでわ	I	138
ルビーのむねあて	II	305
ルフェイン人の町	I	104
レアモンスター	I	17
レイス	I	145
レイス	II	313
レイズ	I	131
レイズ	II	294
レイズサーベル	I	135
レイズのほん	II	309
レイピア	I	134
レッグイーター	II	310
レッドソウル	II	314
レッドドラゴン	I	149
レッドドラゴン	II	324
レッドピラニア	I	147
レッドマシュマロ	II	319
レプナント	II	315
レモラーズ	I	150
ロゼッタいし	I	98、140
ロングソード	I	134
ロングソード	II	299
ロングボウ	II	302

【わ】

ワードメモリーシステム	II	175
ワープキューブ	I	110、140
ワイト	I	146
ワイバーン	I	151
忘れる	II	177

PS版　ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ　公式コンプリートガイド

2002年11月12日　初版発行

企画・構成・執筆　ファミ通書籍編集部

編集協力　増田　厚
蒲地美樹

デザイン監修・装丁　中嶋実咲（ファミ通書籍編集部）
デザイン協力　金安淳一郎（株式会社あとらす二十一）

イラスト　小林裕司

編集　松丸愛紀子（ファミ通書籍編集部）

協力・監修　株式会社スクウェア
山本大介
三浦宏之
須藤久美
宮本孝介

発行人　浜村弘一
編集人　野田稔
編集長　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
業務部　高橋敦子
印刷　大日本印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話　03-5433-7850（営業局）

●本書は株式会社スクウェアから提供された資料をもとに、ファミ通書籍編集部が制作したものであり、本書に記載されているデータはすべて、編集部が独自に解析したものです。
●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©1987,1988,2000,2001,2002 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.
ILLUSTRATION／©1987,1988 YOSHITAKA AMANO
©2002 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1213-8

●1191673
Printed in JAPAN